GMega

SYNTHESIZER MODULE

OWNER'S MANUAL

KAWAI

ごあいさつ

このたびは、KAWAIシンセサイザーモジュールGMegaをお買い求め頂きまして、まことにありがとうございます。
GMegaは、独自のDMS2 (DIGITAL MULTI SPECTRUM) システムを音源に採用し、高品位な音質を実現したGM対応のシンセサイザーモジュールです。コンピューターやシーケンサーの音源として、またシンセサイザーや電子ピアノの拡張音源として、DMS2音源のすばらしいサウンドをどなたにも手軽にお楽しみ頂けます。

GMegaに搭載されているDMS2音源は、16ビットのPCM波形および、DC (Degital Cyclic) 波形をソースに、音色を構成するパラメーターを合成して、自然界の複雑な倍音特性をもつ音色も容易に創り出すことができます。

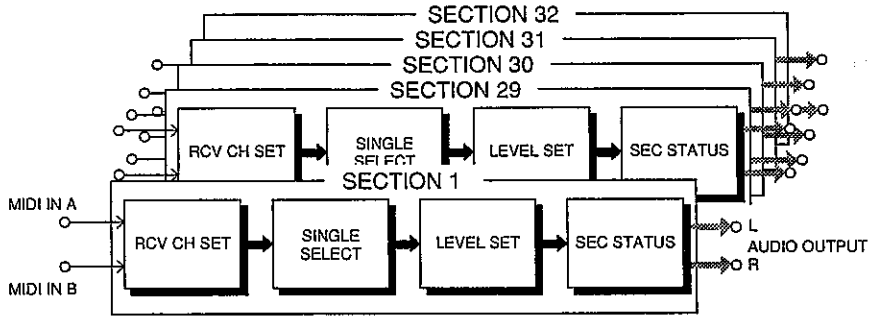
GMegaの優れた性能をフルに発揮させるとともに、いつまでも末永くご愛用いただくため、ご使用の前に取扱説明書をお読みくださいますようお願いいたします。

Macintoshは、Apple社の登録商標です。
GMとは、General MIDIの略名で、音源のMIDI機能の仕様をメーカーを越えて標準化することを目的とした推奨規定です。

GMegaの特長

GMegaは、電子楽器の新しい国際統一規格GMシステムに対応した、DMS2音源搭載のマルチ・ティンバー音源です。
音のクオリティーを追求した強力なシンセサイズ機能、デジタルエフェクト、音律などの機能をもサポートし、発展性を備えた次世代の音源モジュールです。

1. 2MIDI INによる32パートの演奏が可能
   GMegaは、ドラムセクションを含め、最大32音ポリフォニック、32セクション(16ch × MIDI IN A、B) が使用でき、豊富な同時発音数をフルに生かすことができます。
   さらに、32パートを独立して演奏することができるバリアブル・マルチティンバー・システムの採用により、パート数の多いクラシック音楽の演奏にも充分対応できます。



2. コンピューターI/Fを内蔵
   MacintoshシリーズにMIDI I/Fなしで直接接続できるSERIAL I/Fを装備。GMega一台でバンド演奏やオーケストラの演奏をもこなすシーケンサーやコンピューターにジャストフィットした音源です。

3. オーケストラの響きが表現できます。
   GMegaには、55種類の音律が装備されています。しかも、32セクションすべてをそれぞれ別々の音律で演奏することができますから、音律の異なる楽器の集合体であるオーケストラの響きも再現することができます。

4. 高品位なサウンドが手軽に楽しめます。
   新開発のDMS2音源を駆使してプログラムされた、高品位な128パーカッション（ドラム音色）と128種類の音色が内蔵されていますので、音創りの経験や知識のない方にも音色を選ぶだけで、すばらしいサウンドがお楽しみ頂けます。

5. SOUND（音色）
   すでに始まっているマルチメディアのサウンドを担うため、256種類の音色用波形と256種類のドラム波形、48MbitにおよぶWAVEデーターすべてを新たに収録し、最新の波形加工技術によりグレードの高い音色を創造しました。

6. QUALITY（音質）
   18bit DAC (Digital/Analog Converter)を採用した新開発DMS2音源により、16bitリニア、44.1kHzサンプリング波形のクオリティを再現。CD並のオーディオ・クオリティを実現しました。

7. 音創りの自由度は無限大です。
GMegaは、豊富なパラメーターを装備した強力なシンセサイザー機能により、音色を自由にクリエイトすることができます。

たとえば、デジタルフィルターを1音色あたり最大2個使用することにより、レゾナンスの効いたアナログ・サウンドも簡単に創り出すことができます。

さらに、DCO、DCF、DCAそれぞれに、独立した変調が可能ですから、電子楽器特有の「音の冷たさ」に生命を吹き込んだ音色を創ることができます。

しかも、クリエイトした音色（シングルパッチ）は、最大128音色までUSERバンクにメモリーでき、音創りの自由度は無限大です。

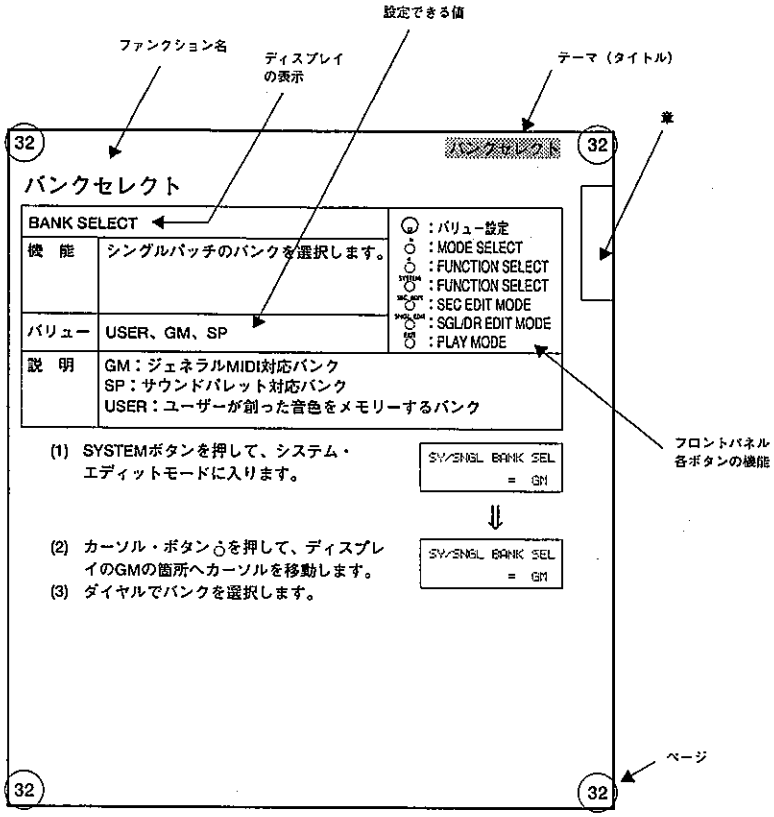
8. ドラムセクション内蔵
1バンクごとに7種類のドラムキットを装備。GMスタンダード、POWER、CLASSICなど7種類のドラムキットには、それぞれ128個までの音色をアサインすることができます。また、128個のドラム音色は、C-2～G8の128鍵に自由に割り付けることができます。もちろん、これらのドラム音色はシングルパッチ同様にシンセサイズすることもできます。

9. 自然な音の広がりも創り出せます。
リバーブやディレイなど、6タイプのデジタル・エフェクターが搭載されています。コンサート会場、ホールの残響や自然な広がり感などライブ会場の臨場感も容易に再現できます。

10. 市販の演奏データをそのまま再生できます。
GMegaには、GMシステムの128シングル・パッチと128ドラム音色 (7 Drum Kits) のGMバンクに加え、コンピューター・ミュージック・システム "Sound Palette" に対応したSPバンクが装備されており、市販されているほとんどのコンピューター用の演奏データーを同じ系統の音色で演奏することができます。

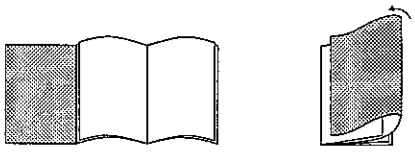
表記について

多くのページは、次のような構成で機能・操作手順が説明されています。
また、本書を機能的にご活用いただくために、各ページの右端には章の名称が、右上（左ページは左上）のコーナーには主なテーマ（タイトル）が表示してあります。



機能目次について

本書の巻頭には引き出すことのできる機能目次がついています。機能目次を引き出すと本文を読みながら目次を参照することができます。また、本文の各ページの右端には機能目次に連動したセクションインデックスが表示されています。



マニュアルの読み方について

本書の構成について

本機のマニュアルは、使い方に合わせてお読み頂けるよう7章に分かれ、各章には次のような内容が記載されています。

■第1章　イントロダクション
本機の接続と機能の概略について説明されています。

■第2章　演奏してみましょう
GMバンクの音色を使用した演奏について説明されています。

■第3章　セクションの「音の響き」や「音量」をコントロールしましょう
セクションのパラメーターの設定方法について説明されています。

SEC. EDIT

■第4章　1音ごとの音色をクリエイトしてみましょう
シングルパッチ（音色）の音創りについて説明されています。

SNGL. EDIT

■第5章　ドラム音色をクリエイトしてみましょう
ドラムパッチのエディットについて説明されています。

SNGL. EDIT

■第6章　システムの設定について
本機のシステムに関する設定につて説明されています。

SYSTEM

目 次

● ごあいさつ 1
● GMegaの特長 2
● マニュアルの読み方について 4
● 目 次 6
● ご使用の前に（ご使用上の注意） 9
● 各部の名称について 11

■第1章 イントロダクション 13
1.1 付属品について 13
1.2 接続しましょう 13
1) MIDIキーボードとの接続 13
2) デジタルシーケンサーとの接続 13
3) Macintoshシリーズとの接続 14
4) パーソナルコンピュータとの接続 14
5) サウンド・パレット・シリーズとの接続 15
6) オーディオとの接続 15
1.3 アウトラインを理解しましょう 16
1) GMegaのモードについて 16
2) GMegaの機能（ファンクション） 17
1.4 電源を入れてみましょう 19
1.5 デモ曲を聴いてみましょう 19

■第2章 演奏してみましょう 20
2.1 プレイモードのファンクションについて 20
2.2 鳴らしてみましょう 20
1) MIDIキーボード 20
2) デジタル・シーケンサー／コンピューター 20
2.3 いろいろな音色を聴いてみましょう（ファンクションの設定をしましょう） 21
1) セクション・セレクト 21
2) シングル・セレクト 22
3) レシーブ・チャンネル・セット 23
4) レベル・セット 24
5) セクション・ステイタス 24
2.4 モニターモードについて 25
2.5 MIDIについて 25
1) MIDIとは 25
2) MIDI情報について 26
3) MIDIインプリメンテーション・チャートについて 27
4) ドラム・キットについて 27

■第3章 セクションごとの「音の響き」や「音量」をコントロールしましょう 28
3.1 セクション・パラメーターとは 28
1) セクション・パラメーターの構成 28
2) セクションの選び方 28
3.2 エディットの方法について 29
1) エディット・モードへの入り方 29
2) ファンクションの呼び出し方と、バリューの設定 29
3) エディットするセクションの変更 29

3.3 セクションのエディット 30
1) PAN 31
2) TRANSPOSE 32
3) TUNE 33
4) EFFECT LEVEL 34
5) BEND DEPTH/CUTOFF OFFSET 35
6) DCA ATTACK OFFSET/DCA RELEASE OFFSET 36
7) ZONE LO/HI 37
8) MOD WHEEL VIB 39
9) PRESS VIB 39
10) RECEIVE HOLD/TEMPERAMENT TYPE 40
11) TEMPERAMENT KEY 41
■第4章 音色を創って（エディットして）みましょう 42
4.1 シングルパッチの音創りについて 42
1) 音創りの流れ 42
2) 音が出るまでの流れ 43
3) エンベロープについて 44
4) 音源方式について 45
4.2 シングルエディットの方法について 46
1) シングルエディット・モードへの入り方 46
2) パラメーターの呼び出し方とバリューの設定 46
3) シングルのコピー 48
4) エクスチェンジ 49
4.3 シングルパッチのエディット 50
1) NAME 50
2) SOURCE MONITOR/DCO WAVE SELECT 51
3) DCO KEY TRACK/FIXED KEY 52
4) DCO COARSE 53
5) DCO FINE/KEY ON DELAY 54
6) VIB DEPTH 55
7) VIB SHAPE/VIB SPEED 56
8) AM 57
9) DCF LINK 58
10) DCF TYPE 59
11) DCF CUTOFF 60
12) DCF RESO DEPTH 61
13) DCF KEY TRACK/DCF VEL CURVE 62
14) DCF VEL DEPTH/DCF VEL ASSIGN 63
15) DCF ENV DEPTH 64
16) DCF ATK LEVEL/DCF ATTACK TIME 65
17) DCF DECAY TIME/DCF SUSTAIN 1 LEVEL 66
18) DCF MOD TIME/DCF SUSTAIN 2 LEVEL 67
19) DCF RELEASE TIME 68
20) DCA ATK LEVEL 69
21) DCA VEL CURVE/DCA VEL DEPTH 70
22) DCA ATTACK TIME/DCA DECAY TIME 71
23) DCA SUSTAIN1 LEVEL/DCA MOD TIME 72
24) DCA SUSTAIN2 LEVEL/DCA RELEASE TIME 73

■第5章 ドラムボイスをエディットしてみましょう 74
5.1 エディットの方法について 74
1) ドラムパッチについて 74
2) ドラムエディット・モードへの入り方 74
3) ドラムのコピー 75
4) ファンクションの呼び出し方とバリューの設定 76
5.2 パーカッションのエディット 77
1) PC ASG/KEY SELECT 77
2) PC N 78
3) DCA LEVEL/PAN 79
4) KEY EFFECT LEVEL 80
5) WAVE SELECT/DCO PITCH 81
6) DCO FINE/DCF CUTOFF 82
7) DCF RESO DEPTH/DCF VEL CURVE 83
8) DCF VEL DEPTH/DCF VEL ASSIGN 84
9) DCF ATTACK TIME 85
10) DCF DECAY TIME/DCA VEL CURVE 86
11) DCA VEL DEPTH 87
12) DCA ATTACK TIME 88
13) DCA DECAY TIME/GATE TIME 89
14) DCF ATK LEVEL/DCF SUS LEVEL 90
15) DCF ENV DEPTH/DCF TYPE 91
■第6章 システムの設定について 92
1) BANK SELECT 92
2) SYS EFFECT TYPE 93
3) EFFECT PARAMETER 1~6 94
4) UNIT TUNE 95
5) UNIT RCV CH 96
6) UNIT RCV PGM 97
7) UNIT RCV EXCL 98
8) UNIT RCV MODE 99
9) Ser. I/F MODE 100
10) DUMP 102
11) FACTORY RESET 104
■巻末資料 105
GMega SINGLE PATCH一覧 105
ドラムキーアサイン 106
主な仕様 108
GMリセット値（セクション） 109
音律対応表 110
INDEX 111
MIDIインプリメンテーション・チャート .....

ご使用の前に（ご使用上の注意）

GMegaを末長くご使用いただくために、つぎの注意を守り、大切にお取り扱いください。

設置場所について

本製品をつぎのような場所でご使用になりますと、故障などの原因となりますのでご注意ください。

- 窓際など直射日光の当たる場所
- 暖房器具のそばなど極端に温度の高い場所、あるいは戸外など極端に温度の低い場所
- 極端に湿度の高い場所
- 砂やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

電源について

- 電源は必ず付属のACアダプターを使い、AC100Vでご使用ください。付属のACアダプター以外の電源を使用したり、電源電圧の異なる場所でのご使用は絶対におやめください。
- 接続は正しく、また接続を行なうときは必ず、ずべての機器の電源スイッチをOFFにしてください。
- 消費電力の大きな機器及びノイズを発生する装置とは、別のコンセントを利用してください。
- 長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターを電源コンセントから抜いておいてください。
- 落雷などの危険がある場合は、ACアダプターを電源コンセントから抜いておいてください。

電源スイッチを入れる順番について

- コンピュータやMIDIキーボードなどを接続している場合、電源はMIDIの送信側機器（コンピュータ、MIDIキーボードなど）、本機、オーディオ装置（アンプ内蔵スピーカーやステレオシステムなど）の順で入れてください。また電源を切るときは、逆の順番で行なってください。

接続について

- 本機の接続は、スピーカーやアンプの損傷を防ぐために、本機または接続する機器の電源を切った状態で行なってください。

他の電気機器からの影響

GMegaは、超高速マイクロプロセッサーを使用した精密機器です。ラインノイズ、極度の電圧変動などを受けた場合、正常に動作しない場合があります。
このような場合は、一度電源をOFFにして、数秒たってから再びONにしてください。

MIDIケーブルについて

- MIDIケーブルはMIDI規格のものをお使いください。
- MIDIケーブルは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルをご使用になりますと、誤動作などトラブルの原因となりますのでご注意ください。

取り扱い、移動について

- 移動するときは、接続コードをはずしてください。
- コード類をはずすときは、必ずプラグ部分を持って抜いてください。
- スイッチや端子に過度の圧力を加えることは避けてください。

本機のお手入れについて

- 本体が汚れたときは、乾いた柔らかい布で汚れをふき取って下さい。
- 汚れが激しいときは、中性洗剤で汚れをふき取ったあと柔らかい布で空拭きしてください。
- ベンジンやシンナー類は絶対に使用しないでください。

データバックアップ用のバッテリーについて

- GMegaは、電源OFF後もデーターの消滅を防ぐため、バックアップ用のリチウム電池が内蔵されています。リチウム電池の寿命は5年以上ですが、使用環境により若干変動があるため、一応5年を目安に交換されることをお薦めいたします。
  交換の際は最寄の当社サービスセンター、販売店にお問い合わせください。

修理の際のデータの保存について

本機を修理に出される場合、エディットしたデーターが消えることかありますので、大切なデータはあらかじめ他のMIDI機器へDUMPすることをお薦めします。
修理の際は、データの保存に万全を期しますが、やむを得ず保存できない場合はご容赦願います。

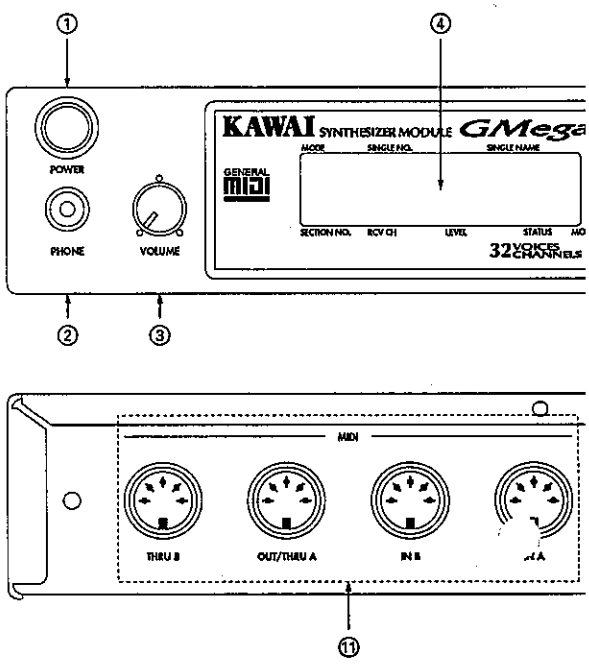
改造について

本機を改造したり、内部を開けたりすることは、事故や故障につながりますので絶対におやめください。
改造されたあとの保証はいたしかねます。

保証書について

お買い求めの際に、購入店で必ず保証書をお受け取りください。販売店印やお買い上げ日の記入がない場合、保証期間中でもサービスが有償となることがありますのでご注意ください。

各部の名称について



フロントパネル

① POWER（パワー・スイッチ）
電源のON（オン）／OFF（オフ）を切り替えるスイッチです。
一度押すと電源がオンになり、もう一度押すと電源を切ることができます。

② PHONES（ヘッドホン端子）
ステレオミニプラグのヘッドホンを接続するジャックです。
ヘッドホンの音量はボリュームツマミで調整します。

③ VOLUME（ボリューム）
ヘッドホン端子およびアウトプット端子から出力される音を調節します。

④ DISPLAY（ディスプレイ）
GMegaの設定内容や操作内容を表示する16文字2行の液晶ディスプレイです。

⑤ CURSOR（カーソル・ボタン）
ディスプレイ内のカーソルを移動するボタンです。
ボタンを押すとカーソルは一つ左の項目へ、ボタンを押すと一つ右の項目へ移動します。
の2つを同時に押すと、MIDIモニターに入ることができます。

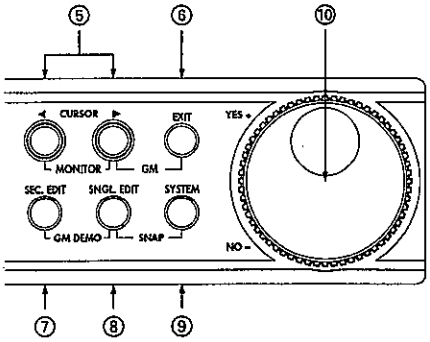
⑥ EXIT（イグジット・ボタン）
各エディットモードからプレイモードへ戻るボタンです。
⑥と⑤のボタンを同時に押すとGMリセットになります。（SYSTEMは含まれません。）

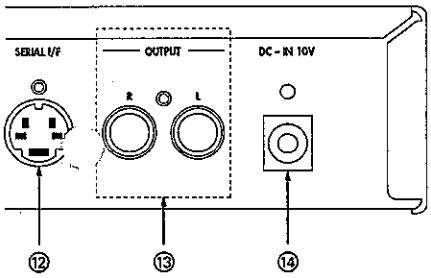
⑦ SEC.EDIT（セクションエディット・ボタン）
セクションエディットモードに入るボタンです。
⑦と⑧のボタンを同時に押すとデモ演奏を聴くことができます。

⑧ SINGLE EDIT（シングルエディット・ボタン）
シングル／ドラムエディットモードに入るボタンです。

⑨ SYSTEM（システムエディット・ボタン）
システムエディットモードに入るボタンです。
⑧と⑨のボタンを同時に押すとバンクセレクト(Sys Ex) とMIDI受信チャンネル1A～16Aになっているセクションのプログラムナンバーとボリューム、パンの設定値をMIDI OUT端子から送信します。これをSNAPと呼びます。

⑩ INCREMENT DIAL
（インクリメント・ダイヤル）
カーソル位置のパラメーターの値を設定・選択するダイヤルです。
右へ回すとYES、左へ回すとNO。また、数値は右へ回すほど値が大きくなります。





リヤパネル

⑪ MIDI端子

外部のMIDI機器と接続する端子です。接続にはMIDIケーブルを使用します。

MIDI IN A、B

他のMIDI機器からの情報を受ける端子です。

MIDI OUT/THRU A

GMega内部の信号か、またはMIDI IN A端子から受信した信号がそのまま出力されます。
エディットしたデータをダンプする時は、この端子を使用します。

MIDI THRU B

MIDI IN B端子から受信した信号をそのまま出力します。

⑫ SERIAL I/F

Macintoshシリーズのコンピュータと直接接続する端子です。

⑬ OUTPUT

GMegaのオーディオ出力をアンプ内蔵スピーカーやオーディオ装置に接続する端子です。

⑭ DC-IN

付属のACアダプターを接続するジャックです。

第1章　イントロダクション

1.1 付属品について

GMegaの中には、次のようなものが入っています。箱を開けたら、まず入っているものを確認してください。

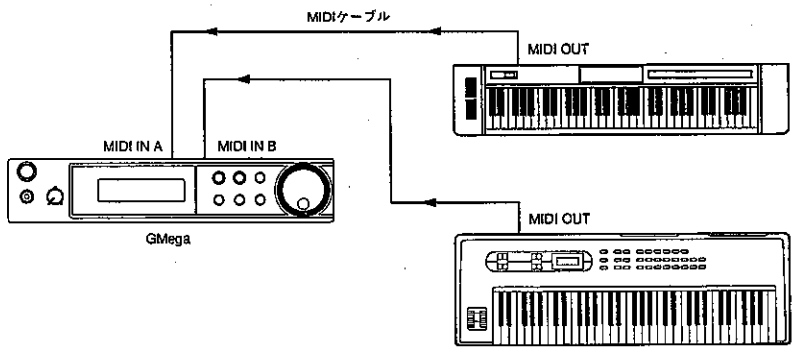
- ◆ ACアダプター
- ◆ MIDIケーブル (1.5m) 1本
- ◆ ステレオ・オーディオ・ケーブル1本
- ◆ ピン→標準プラグ変換アダプタ×2
- ◆ オーナーズ・マニュアル（本書）
- ◆ ウェーブ・リスト
- ◆ 保証書

1.2 接続しましょう

1) MIDIキーボードとの接続

KAWAI Kシリーズなどのデジタルシンセサイザーや電子ピアノの拡張音源としてご使用になる場合は、MIDIケーブルを使用して接続します。

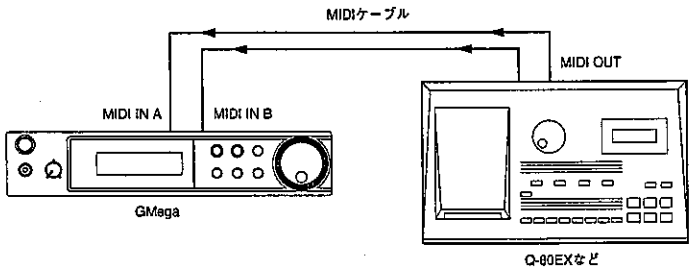
MIDIキーボードのMIDI OUTとGMegaのMIDI IN Aまたは、MIDI IN Bを接続します。MIDI INのAとBに別々のMIDIキーボードを接続して、2台のキーボードでGMegaを使用することもできます。



2) デジタルシーケンサーとの接続

GMegaをシーケンサーの音源としてご使用になるときは、シーケンサーのMIDI OUTとGMegaのMIDI IN Aまたは、MIDI IN BをMIDIケーブルで接続します。

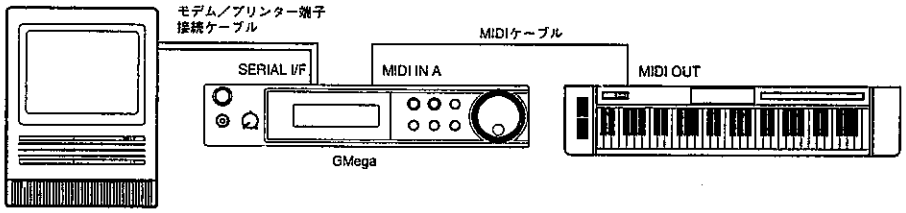
KAWAI Q-80EXは、2MIDI OUTの32トラックシーケンサーです。Q-80EXなら、2つのMIDI OUTとGMegaのMIDI IN A、Bを2本のMIDIケーブルで接続することにより、GMegaの32セクションを同時にコントロールすることができます。



3) Macintoshシリーズとの接続

GMegaには、Macintoshシリーズのコンピュータに直接接続することができます。市販のプリンター用ケーブル（DIN8ピン）を使用して、Macintoshシリーズのモデムまたはプリンター端子とGMegaのSERIAL I/F端子を接続します。

SERIAL I/F端子を使用することにより、GMegaがMIDI I/Fの機能を兼ねることもできます。

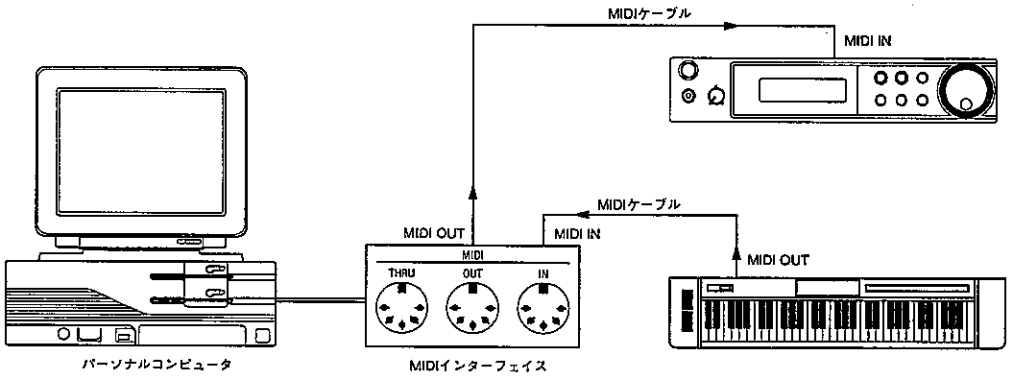


【注意】

- Macintoshのアプリケーションソフトウェアで、MIDIポートのクロックを1MHzに設定してください。
- Ser. I/F MODEのセッティング (OFF/OUT/SEQ/EDIT) によって、MIDI信号の流れが変わります。詳しくは「第6章システムの設定について」のSer. I/F MODEの項目 (☞P.100) をご参照ください。

4) パーソナルコンピュータとの接続

Macintoshシリーズ以外のコンピュータとGMegaとの接続には、市販のMIDIインターフェースを経由して接続します。



【注意】

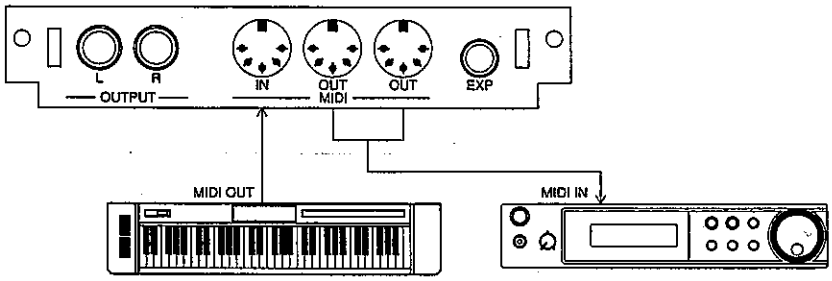
MIDIインターフェースのコンピュータへの取付、接続につきましてはMIDIインターフェースの取扱説明書をご覧ください。

【ヒント】

本機はほとんどのパネル操作を、エクスクルーシブでMIDI OUTより送信しています。

5) サウンド・パレット・シリーズとの接続

KAWAI「サウンド・パレット・シリーズ」とGMegaとの接続は、サウンド・パレットに付属のMIDI&SOUND BOARD (BOX) とGMegaを接続します。



【注意】

サウンド・パレット (MSB-98) をご使用の場合、MIDI OUTは、左右どちらでも構いません。

ノート版 (MSB-98N/MSB-EPN) 及びサウンド・パレットMiniには、MIDI OUT端子は1つしかありませんが、接続には問題ありません。

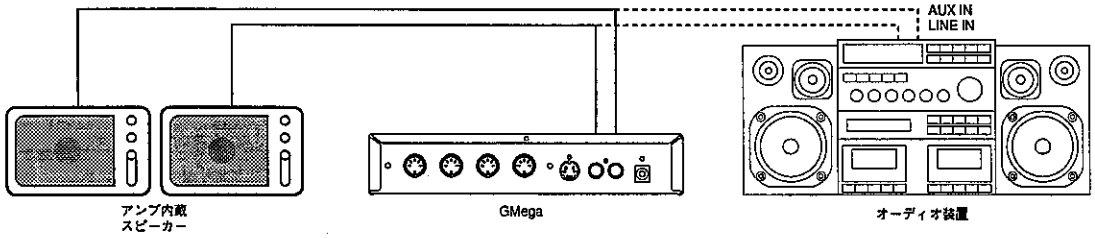
【参考】

サウンド・パレットとGMegaを接続した場合、GMegaをSPモードに設定すると、サウンド・パレットの曲データを、そのまま演奏させることができます。

6) オーディオとの接続

(1) OUT PUT端子の接続

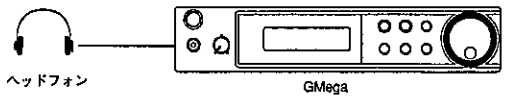
リアパネルのLINE OUT端子 (L/R) をアンプ内蔵スピーカー (KM-20) やオーディオ装置に接続します。アンプ内蔵スピーカーへ接続するときは、ステレオRCAピンプラグ↔ピンプラグ接続コード（同梱付属品）とピン標準プラグアダプター（同梱付属品）を使用して接続します。オーディオ装置には、ステレオRCAピンプラグ↔ピンプラグ接続コード（同梱付属品）を使用して、AUX IN端子へ接続します。（音量を上げすぎると装置をいためます。なるべく専用のアンプ等をお使いください。）



(2) ヘッドフォンの接続

Phoneジャックへヘッドフォンを接続して、サウンドをモニターすることもできます。

Phoneジャックは3.5φステレオミニプラグに対応しています。



1.3 アウトラインを理解しましょう。

1) GMegaのモードについて
GMegaは、次の4つのモードをもっています。

PLAY MODE	通常の演奏モードです。 A、B 2 つのMIDI IN端子により、32セクションのマルチティンバー音源の能力をフルに発揮することができます。GMegaでは、音色とエフェクトなど種々の設定のセット（パート）をセクションと呼びます。 このモードでは、セクションごとにシングルパッチ（音色）、MIDIのレシーブチャンネル、発音のレベル、セクション・ステイタス (ON･OFF･SOLO) の選択ができます。
SECTION EDIT MODE	セクションエディットモードです。セクション（パート）ごとにパン、エフェクト、アタック、リリースなど17の機能をエディットすることができます。エディットした内容は、随時バックアップされます。 また、セクションエディットは、ROMバンク (GM/SP) をエディットすることもできますが、バンクを切り替えるとリセットされてしまいます。（バルクダンプで外部MIDI機器へバックアップ可。）
SINGLE/DRUM EDIT MODE	ユーザーバンクのシングルパッチ（音色）やパーカッションパッチ（音色）のエディット（設定の変更）を行うモードです。WAVEセレクト、フィルター、EGなど32項目に及ぶエディットができますから、イメージどおりの音色を容易に創ることができます。GM/SPバンクでは、エディットできません。
SYSTEM MODE	このモードでは、エフェクトタイプ／パラメーター、ユニットチューンなどのGMegaに関する設定とレシーブチャンネル、プログラムチェンジやシステムエクスクルーシブの受信のON/OFFなどMIDI回りの設定を行います。また、GMega内部の設定をMIDIから出力して、外部機器に保存したり、初期化を行うのもこのモードです。

2) GMegaの機能（ファンクション）

GMegaには、各モードごとに多彩なファンクションが用意されています。

PLAY MODE	SINGLE SELECT	音色の選択
	SEC SELECT	セクション（パート）の選択
	RCV CH SET	受信MIDIチャンネルの選択
	LEVEL SET	AUDIO OUTPUT LEVELの設定
	SEC STATUS	OFF/ON/SOLOの選択

SEC EDIT	PAN	パンの設定
	TRANSPOSE	移調の設定
	TUNE	ピッチの調整
	EFFECT LEVEL	エフェクトの深さ選択
	BEND DEPTH	ピッチベンドの変化の幅の設定
	CUTOFF OFFSET	倍音をカットするポイントの設定
	DCA ATTACK OFFSET	アタックタイムの設定
	DCA RELEASE OFFSET	リリースタイムの設定
	ZONE LO/ZONE HI	発音範囲の設定
	MOD WHEEL VIB	モジュレーションホイールによるビブラートの設定
	PRESS VIB	アフタータッチによるビブラートの設定
	RCV HOLD	ホールドのON/OFFの設定
	TEMPERAMENT TYPE	音律の選択
	TEMPERAMENT KEY	主音鍵の設定

SINGLE EDIT	NAME 1st~8th	シングルパッチ名の変更
	MONITOR SOURCE	ソース1、2のON/MUTEの設定
	DCO WAVE SELECT	波形の選択
	KEY TRACK	音色に音程をつけるかどうかの設定
	FIXED KEY	主音の位置
	COARSE	ピッチ
	FINE	ピッチの微調整
	KEY ON DELAY	音の立上がり開始時間の設定
	VIB DEPTH/SHAPE/SPEED	ビブラートの深さ／波形／はやさ
	AM	リング変調のON/OFFの設定
	DCF LINK	フィルターのかけかたの選択
	DCF TYPE	フィルターの選択
	CUTOFF	カットオフ周波数の設定
	RESO DEPTH	レゾナンスの設定
	DCF KEY TRACK	ノートNo.によってフィルターを動かすかどうかの設定
	DCF VEL CURVE/DEPTH/ASSIGN	ベロシティでフィルターを動かすかたち／深さ／アサインの設定
	DCF ENV DEPTH	エンベロープでフィルターを動かす深さの設定
	DCF ATTACK LEVEL/TIME	エンベロープでフィルターを動かすアタックの強さ／早さの設定
	DCF DECAY TIME	エンベロープでフィルターを動かすディケイタイム
	DCF SUS 1 LEVEL	サスティン1レベルの設定
	DCF MOD TIME	EGがサスティン2へ到達するまでの時間

	DCF SUS 2 LEVEL	サスティン2レベルの設定
	DCF RELEASE TIME	リリースタイムの設定
	DCA ATTACK LEVEL	ソースのアタックの強さ
	DCA VEL CURVE/DEPTH	ベロシティでボリュームをコントロールするカーブの選択／深さの設定
	DCA ATTACK TIME	アタックタイムの設定
	DCA DECAY TIME	ディケイタイムの設定
	DCA SUS 1 LEVEL	サスティン1レベルの設定
	DCA MOD TIME	EGがサスティン2へ到達するまでの時間
	DCA SUS 2 LEVEL	サスティン2レベルの設定
	DCA RELEASE TIME	リリースタイムの設定

DRUM EDIT	PC ASSIGN	エディットする鍵とその鍵にアサインするパーカッションの選択
	PC NAME	パーカッション名の設定
	DCA LEVEL	ボリュームの設定
	PAN	パンの設定
	PC EFFECT LEVEL	パーカッション毎のエフェクトの設定
	WAVE SELECT	波形の選択
	DCO PITCH	ソースのピッチの変更
	DCO FINE	ピッチの微調整
	DCF CUTOFF/RESO DEPTH	フィルターのカットオフ周波数／レゾナンスの設定
	DCF VEL CURVE/DEPTH/ASSIGN	ベロシティでフィルターを動かすかたち／深さ／アサインの設定
	DCF ATTACK TIME/DECAY TIME	エンベロープでフィルターを動かすアタックの早さ／ディケイタイムの設定
	DCA VEL CURVE/DEPTH	ベロシティでボリュームをコントロールするカーブの選択／深さの設定
	DCA ATTACK TIME/DECAY TIME	アタックタイム／ディケイタイムの設定
	GATE TIME	パーカッションの発音時間の設定
	DCF SUSTAIN LEVEL	サスティンレベルの設定
	DCF ENV DEPTH	エンベロープでフィルターを動かす深さの設定
	DCF TYPE	フィルターのタイプを選択します。

SYSTEM EDIT	SINGLE BANK SELECT	3つのバンク (USER/GM/SP) の選択
	EFFECT TYPE	エフェクトの選択
	PARAMETER 1/2/3/4	選択したエフェクトのパラメーターの設定
	UNIT TUNE	GMega全体のピッチの微調整
	UNIT RCV CH	MIDI受信チャンネルの設定
	UNIT RCV PGM	プログラムチェンジ`受信のON/OFF設定
	UNIT RCV EXCL	システムエクスクルーシブメッセージ受信のON/OFF設定
	UNIT RCV MODE	受信モードの設定
	Ser. I/F MODE	SERIAL I/Fの設定
	DUMP ALL EXEC?	全てのデータを外部機器へダンプする機能
	DUMP SEC/SYS EXEC?	SECデータおよびシステムデータのみを外部機器へダンプする機能
	FACTORY RESET EXEC?	工場出荷時の状態にリセットします。

1.4 電源を入れてみましょう

(1) GMegaと周辺機器の接続を確認してください。再生機器のボリュームは下がった状態にしてください。

(2) MIDIキーボード、GMega、コンピュータの順に電源を入れてください。

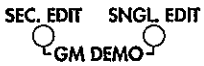
(3) GMegaのPOWERボタンを押すと電源が入り、ディスプレイに右のような表示が現れます。

(4) 再生装置の電源を入れ、GMegaのVolumeと再生装置のボリュームを調整してください。

1.5 デモ曲を聴いてみましょう

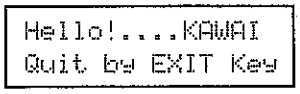
DMS2音源の素晴らしい音色を体験できるデモ曲が内蔵されています。

(1) プレイモードの時SEC EDITとSINGLE EDITのボタンを同時に押すとデモ演奏が始まります。



(2) ディスプレイ上段には、KAWAIからのメッセージが表示されます。

(3) デモ演奏を終了するときは、EXITボタンを押してください。デモ演奏を終了して、プレイモードに戻ります。



【注意】
デモ曲が演奏されると、シングル・バンクはGMになり、セクションもリセットされます。（ユーザー・バンクの音色とセクションは、バックアップされています。）エフェクトの設定も、変わります。

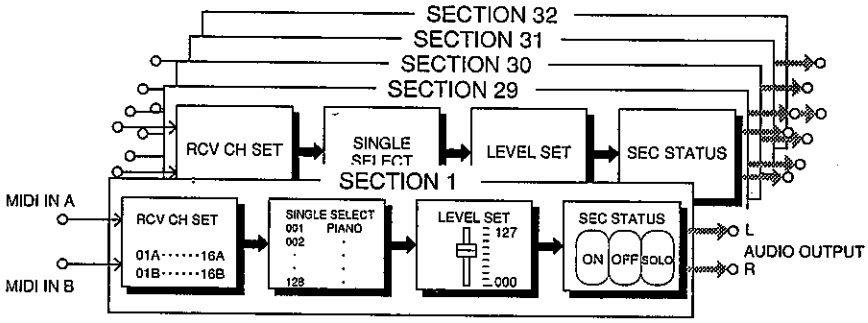
第2章　演奏してみましょう

2.1 プレイモードのファンクションについて

プレイモードはGMegaで演奏するモードです。32のセクションがあり、セクションごとにシングルパッチ（音色）、MIDI受信チャンネル、レベル、ステイタスが設定できます。
プレイモードには、演奏のための5つのファンクションがあります。

PL：プレイモード

- SEC SELECT　セクション（パート）を選択します。
- SINGLE SELECT　シングルパッチ（音色）を選択します。
- RCV CH SET　MIDI受信チャンネルを設定します。
- LEVEL SET　セクションのボリュームを設定します。
- SECTION STATUS　セクションのOFF/ON/SOLOを設定します。



2.2 鳴らしてみましょう

各機器との接続を確認して、MIDIキーボード、本機、オーディオ装置の順に電源をいれます。

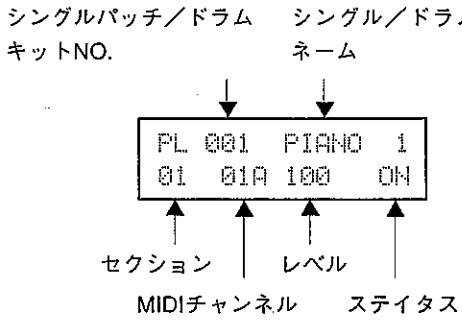
1) MIDIキーボード
MIDIキーボードを弾くと、MIDIキーボードの送信チャンネルと同じチャンネルに設定されたセクションが発音します。たとえば、MIDI INのA端子に接続されたキーボードの送信チャンネルが1のときは、ディスプレイのMIDIチャンネルの箇所が01Aになっているセクションが発音します。

2) デジタル・シーケンサー／コンピュータ
デジタル・シーケンサーやコンピュータを使えば、セクションごとに異なるMIDIチャンネルの演奏データーでMIDI IN A16セクション、MIDI IN B16セクション、最大32セクションを同時演奏することができます。

【ヒント】
再生する演奏データーに合った、音色バンク (☞P.105) を選択してください。ただし、音色バンクの設定は、システムの設定ですからMIDI IN端子のAとBを別々に設定することはできません。

2.3 いろいろな音色を聴いてみましょう（ファンクションの設定をしましょう）

ディスプレイのシングルパッチNo.(音色)の箇所へカーソルを移動し、インクリメント・ダイヤルでシングルパッチ(音色)を選択すると、リアルタイムにシングルネーム(音色名)の表示が変わり、演奏される楽器(音色)も変わります。

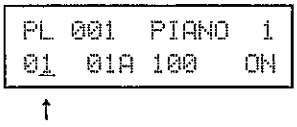


セクションや音色の選択など、プレイモードの各パラメーター（項目）は、カーソルボタン○○で設定するパラメーターの箇所へカーソルを移動し、インクリメント・ダイヤルでバリューを設定します。バリューはすべて逆方向（左回転）でも設定できます。

セクションセレクト

SEC SELECT		◎：バリュー設定 ○：CH SELECT ○：SNGL SELECT SYSTEM ○：SYSTEM EDIT MODE SEC EDIT ○：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○：SNGL/DR EDIT MODE EXIT ○：SECTION SELECT
機　能	各機能を設定するセクションを選択します。	
バリュー	01～32	
説　明	シングルパッチやMIDI受信チャンネルなどの各機能は、セクションごとに設定することができます。	

(1) セクションの箇所にカーソルを移動し、ダイヤルでセクションを選択します。



セクションとは

GMegaのセクションは、ミキサーの1チャンネル分に置き換えて考えることができます。ミキサーは、チャンネルごとにいろいろな楽器を接続できます。
GMegaでは、セクションごとに接続（選択）する楽器を「シングル」と呼びます。
また、リズム楽器を「ドラムキット」と呼びます。
ミキサーは「楽器」を接続したら、定位（パンポット）、エフェクターなどを調整しますが、GMegaでは、これらのツマミの調整をセクション･エディットとしてツマミ（パラメーター）ごとにディスプレイ上で選択・調整することができます。

シングル・セレクト

SINGLE SELECT		◎ ：バリュー設定 ○ ：SEC SELECT ○ ：MODE SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○ ：SNGL/DR EDIT MODE EXIT ○ ：SEC SELECT
機　能	シングルパッチ（音色）、またはドラムキットを選択します。	
バリュー	001～128、DR1～DR7	
説　明	GMegaには、各バンク128のシングルパッチと7種類のドラムキットが搭載されています。 シングルパッチ、ドラムキットのリストは (☞P.106) をご参照ください。	

(1) カーソルをシングルセレクトの箇所に移動し、ダイヤルでシングル／ドラムを選択します。

↓

```
PL 001  PIANO  1
01  01A 100   ON
```

プログラム・チェンジについて

シーケンサー等を使った場合、GMegaではパネル操作とは別に、プログラム・チェンジというMIDIの規格で音色を変更することができます。もちろん32ch別々の音色にすることもできます。
セクションにシングル・パッチがアサインされている場合と、ドラム・キットがアサインされている場合とでは、プログラム・チェンジNo.の対応が異なります。

シングル・パッチ

プログラムNo.	0 1 2 3 4 ― ― ― ― ― ―127
シングル・パッチNo.	1 2 3 4 5 ― ― ― ― ― ―128

ドラム・キット

キットNo.	DR1	DR2	DR3	DR4	DR5	DR6	DR7
プログラムNo.	0	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31	―	―	―
	32	―	―	―	―	33	34
	35	36	37	38	39	40	41
	―	―	―	―	―	―	―

【注意】
ダブル（2ソース）音色の場合は、シングル音色番号の右に"＊"が表示されます。この音色の最大同時発音数は16になります。

PLAY

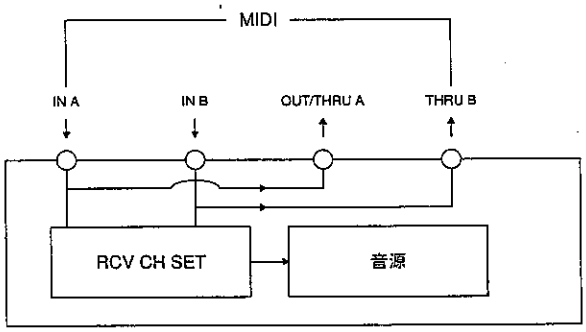
レシーブ・チャンネル・セット

RCV CH SET		○ ：バリュー設定 ○ ：LEVEL SET ○ ：SEC SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：SNGL/DR EDIT MODE ○ ：SEC SELECT
機　能	セクションのMIDI受信チャンネルを設定します。	
バリュー	01A～16A、01B～16B	
説　明	MIDI IN端子AとBで、それぞれ独立して16チャンネルずつ使用することができます。送信チャンネルが1に設定されたMIDIキーボードがMIDI INのB端子に接続されている時は、01Bに設定します。	

(1)　カーソルをレシーブチャンネルの箇所に移動し、ダイヤルで受信チャンネルを設定します。

```
PL 001  PIANO  1
01  01A 100   ON
    ↑
```

GMega内部のMIDI信号の流れ



【注意】
Ser. I/F MODEの設定により、MIDI信号の流れが変わります。詳しくは「第6章システムの設定について」のSer. I/F MODEの項目 (☞P.100) をご参照ください。

レベル・セット

LEVEL SET		：バリュー設定 ：SEC STATUS ：RCV CH SET ：SYSTEM EDIT MODE ：SEC EDIT MODE ：SNGL/DR EDIT MODE ：SEC SELECT
機　能	セクションのボリュームを設定します。	
バリュー	000～127	
説　明	セクションのボリュームを設定し、他のセクションとのバランスをとります。 ここで設定したレベルは、エクスプレッションとボリュームのかけ算で出力されますが、エクスプレッションが掛かっていてもディスプレイには、ボリュームのみ表示されます。 また、コントロールチェンジの"7" (☞MIDIインプリメンテーションチャート) でも変更できます。	

(1) カーソルをレベルセットの箇所に移動し、ダイヤルで設定します。

```
PL 001  PIANO  1
01  01A 100  ON
          ↑
```

セクション・ステイタス

SECTION STATUS		：バリュー設定 ：MODE SELECT ：LEVEL SET ：SYSTEM EDIT MODE ：SEC EDIT MODE ：SNGL/DR EDIT MODE ：SEC SELECT
機　能	セクションごとに演奏するかしないかを設定します。	
バリュー	OFF/ON/SOLO	
説　明	SOLOの設定ができるのは、1セクションだけです。SOLOに設定したセクションがあるときは、他のセクションのStatusの先頭に＊が表示され、SOLO以外の31セクションはミュートされ発音しません。	

(1) カーソルをステイタスの箇所に移動し、OFF/ON/SOLOを設定します。

```
PL 001  PIANO  1
01  01A 100  ON
          ↑
```

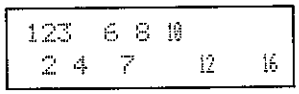
PLAY

2.4 モニターモードについて

A、B 2系統のMIDI IN端子を装備したGMegaは、32チャンネルのMIDI信号を扱うことができます。モニターモードでは、MIDI IN A、Bが受信している32チャンネルのMIDI信号の状態をディスプレイに表示します。これにより、受信しているMIDI信号のMIDI チャンネルを確認することができます。

(1)　プレイモードのとき、2つのカーソルボタン (◁▷) を同時に押します。

(2)　モニターモードに入り、ディスプレイは次のような表示になります。



(3)　このとき、Aは1、2、3、6、8、10チャンネルのMIDI信号を、Bは2、4、7、12、16チャンネルのMIDI信号を受信しています。

(4)　▽ボタンを押すとプレイモードに戻ります。

PLAY

2.5 MIDIについて

GMegaのポテンシャルを最大限活かすためには、やはりMIDIの基礎的な知識は必要です。

1)　MIDIとは

MIDIは、シンセサイザーや音源モジュールなどの電子楽器をコントロールするインターフェースの規格で「ミディ」と読みます。現在では多くの電子楽器にMIDI端子が装備され、国際規格になっています。

MIDI規格では、鍵盤を押した／離した、ベンダーを倒した／戻したなど…、シンセサイザーを演奏する上で考えられるほとんどの動作をMIDIメッセージとして定義しています。

演奏を行うと、その演奏動作をデジタル信号に変換して、MIDIケーブル(接続コード)で送受信します。

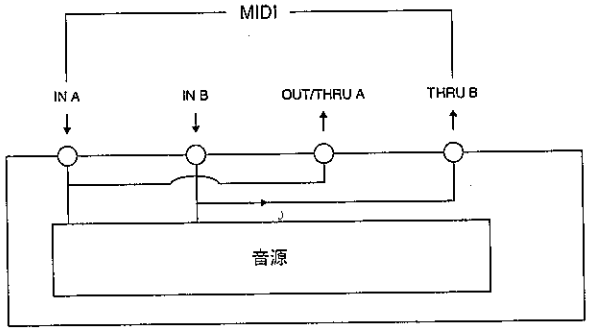
MIDI規格に対応する機器には通常、IN、OUT、THRUの3つの端子が装備されています。

MIDI IN
　外部のMIDI機器から送られてきた情報を受ける端子です。

MIDI OUT
　外部のMIDI機器へ情報を送り出す端子です。

MIDI THRU
　MIDI INから入ってきた情報をそのままの形で送り出す端子です。

GMegaには、2つのMIDI IN端子が装備されており、信号の流れは次のようになっています。



【注意】
MIDI OUT/THRU Aから出力されるMIDI信号は、Ser. I/F MODEの設定によって変わります。詳しくは「第6章システムの設定について」のSer. I/F MODEの項目 (☞P.100) をご参照ください。

2) MIDI情報について

- MIDIチャンネル
  MIDIは、何台もの楽器を集中してコントロールすることができます。そのため、特定の楽器を識別するために、楽器に1～16までの番号をつけることができます。演奏情報を送るとき、その情報の頭の部分に番号を付け加えることで、どの楽器に送られた情報かがわかります。この番号のことをMIDIチャンネルと呼びます。
  また、マルチティンバー機能を持つ楽器は、パート（セクション）ごとにMIDIチャンネルを割り振り、別々にコントロールすることができます。
- モード
  MIDI情報を送／受信する際のモードを示します。モードにはポリ／モノ二つのモードがあり、これはMIDI受信チャンネルに送られてくる演奏情報をポリフォニックで受信するか、モノフォニックで受信するかを決めるものです。
  また、この二つのモードには、オムニ・オンとオフがありオムニ・オンにすると、設定した受信チャンネルに関係なく、全てのMIDIチャンネルの情報を受信して発音できるようになります。
- ノート情報
  MIDIで伝えることのできる演奏情報のうち、最も基本的なものがノート・メッセージです。ノート・メッセージには、Note No.、Note ON/OFF、ベロシティーがあり、どの鍵盤 (Note No.) がどれくらいの強さ（ベロシティー）で押された (Note ON) か、あるいは離された (Note OFF) かという情報を伝えます。
- ノート・ナンバー
  コントロール側のどの鍵盤が弾かれたかを区別するために、鍵盤のひとつひとつに番号がつけられています。この番号をノート・ナンバーと呼びます。中央のド (C3) はノート・ナンバー60となり、番号が1つ増減するごとに半音ずつ上下の鍵盤に対応していきます。（MIDIではC-2～G8までを半音ごとに128段階に分け、低い音から順に番号がつけられています。）
- ベロシティー
  鍵盤が弾かれたときの強さを伝達するためのメッセージです。
- リリースベロシティー
  鍵盤を離すときの速さを伝達するメッセージです。オフベロシティーともいいます。
- プレッシャー
  鍵盤を弾いた後、さらに強く押し込むことによってさまざまな効果を得ることができます。プレッシャーは、鍵盤を押し込む強さを伝達するためのメッセージで、アフタータッチともいいます。
- プログラム・チェンジ
  現在、MIDI楽器の多くは、複数の設定や音色をプログラムしておくことができます。それらのプログラムは、コントロールする側からのメッセージで切り換えることができます。このメッセージをプログラム・チェンジと呼びます。
  MIDI規格では単純に「プログラム・チェンジ情報は0～127の番号を使う」と決められているだけなので、それぞれのプログラム・チェンジ・ナンバーと、それに対応する音色メモリーの内容は、各機器によって異なります。
- コントロール・チェンジ
  鍵盤を押した、離したなどの情報とは別に、ボリュームやビブラート、ホールド、ダンパー・ペダル、ソフト・ペダルのオン／オフ、プレッシャーなど、演奏中に操作するいろいろな機能も演奏情報として扱うことができます。（使用頻度の高いピッチ・ベンドは、独立した演奏情報として扱われています。）

PLAY

- ピッチ・ベンド
  どれくらいピッチ・ベンド・ホイールを動かしたかを伝えるメッセージです。ほとんどのシンセサイザーは、「ベンド・レンジ」によって、ホイールを動かしたときのピッチの変化幅を調節できるため、シンセサイザー側の設定によって、ピッチの変化幅は異なります。
- エクスクルーシブ・メッセージ
  MIDIは、世界共通の統一規格ですが、それぞれの機器の特長を活かすために、一部メーカー独自の規格を持っています。そういったMIDI規格以外の機器固有のデータをエクスクルーシブ・メッセージと呼び、同じ機種同士での音色データのやり取りや、コンピュータを使った音色データの管理などに使うことができます。
- ローカル・コントロール・オン／オフ
  ローカル・コントロールとは、MIDI機器の内部で鍵盤部分と音源部分の情報伝達をコントロールするメッセージです。ローカル・コントロールをオフにすると、鍵盤での演奏情報は内部の音源には伝わらず、MIDI OUTから送信されるだけになります。このとき内部の音源はMIDI INからの情報を受信することにより発音します。キーボードを単なるMIDI音源モジュールとして外部からコントロールしたり、鍵盤部だけをMIDIキーボード・コントローラーとして利用したいときなどに使います。
- オール・ノート・オフ
  発音中の音（ノート・オン）を強制的に止める（ノート・オフ）メッセージです。
- アクティブ・センシング
  ケーブルの断線や接触不良による音の鳴りっぱなし状態を回避するメッセージです。
- リセット
  電源ON時にイニシャライズするメッセージです。
- コモン
  シーケンサーやドラムマシンと同期演奏させるときの、ソングの選択やその位置について示します。
- リアル・タイム
  シーケンサーやドラムマシンと同期演奏させる場合の、タイミング・クロックやスタート／ストップなどのコマンドについて示します。

3) MIDIインプリメンテーション・チャートについて

MIDIで送／受信できるのは、双方の機器で共通に対応している情報のみです。MIDI規格では、「MIDIケーブルで演奏情報を伝えるときにはこうすべし」と規定しているだけで、「こういう機能をつけなさい」ということは規定されていません。これは、楽器の特性によって必要な機能とそうでない機能があり、MIDI規格にある機能を全部盛り込んでいたら無駄であり、不経済でもあるからです。そのためすべてのMIDI機器には、送／受信可能なMIDI情報について一覧表が添付されています。この一覧表をMIDIインプリメンテーション・チャートといい、各楽器に付属しているMIDIインプリメンテーション・チャートをつきあわせることによってやり取りできる情報とできない情報を知ることができます。

4) ドラム・キットについて

リズム音源では、いろいろな音色を同時に扱います。その音源ひとつひとつにMIDIチャンネルを割り振っていたのでは、16チャンネルだけで足りません。そこで、リズム音源に対しては、MIDIの「ノート・ナンバー」を割り当てます。こうすることによって、MIDIチャンネルを1つ設定するだけで、最大128種類のリズム音源をコントロールすることができます。

ドラムキットとは、演奏する音楽のジャンルに合ったリズム音源を選んで、ノート・ナンバーに割り当てたリズム音源のグループのことです。GMegaには、1バンクにスタンダード、パワーなど7種類のドラム・キットが用意されています。

第3章　セクションごとの「音の響き」や「音量」をコントロールしましょう

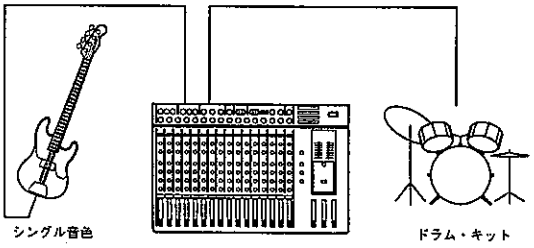
3.1　セクションパラメーターとは

1)　セクションパラメーターの構成

セクションはミキサーの1チャンネル分に置き換えて考えることができます。GMegaには、32のセクションが装備されており、セクションごとに種々の設定をすることができます。つまり、細部にわたる設定・調整ができ、自由に選べる楽器を内蔵した32チャンネルのミキサーがGMegaです。

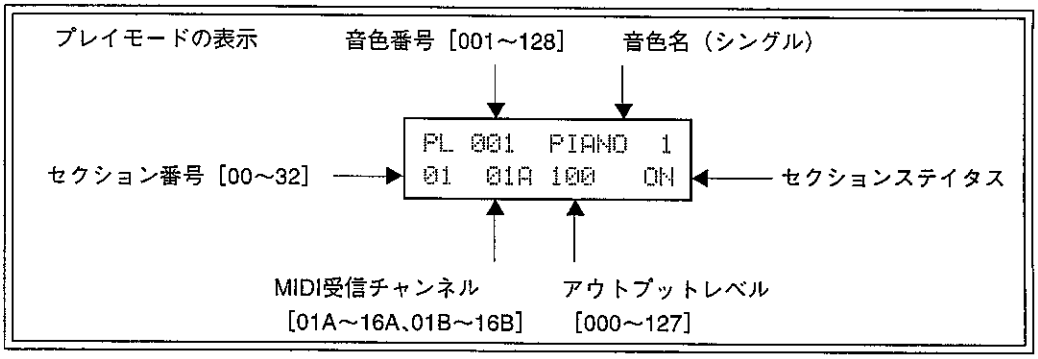
ミキサーは、チャンネルごとにいろいろな楽器を接続できます。GMegaでは、セクションごとに接続（選択）する楽器を「シングル」と呼びます。また、リズム楽器は、「ドラムキット」と呼びます。

ミキサーに「楽器」を接続したら、定位（パン）、エフェクターなどを調整しますが、GMegaでは、これらのツマミの調整をセクション・エディットとしてツマミ（ファンクション）ごとにディスプレイ上で選択・調整することができます。



2)　セクションの選び方

(1)　プレイモードのときは、ディスプレイに1セクション分の音色番号、音色名などが表示されます。



(2)　カーソルボタン◁▷を押して、カーソルをセクション番号の箇所へ移動します。

(3)　インクリメントダイヤルでセクションを選択します。

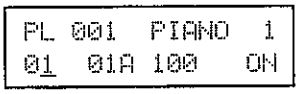
3.2 エディットの方法について

エディットとは、設定をやり直したり、新しく創ることをいいます。セクションのエディットができる状態をセクション・エディット・モードといいます。

1) エディット・モードへの入り方

SEC EDITボタンを押すと、セクション・エディット・モードへ入ることができます。このときのセクションは、プレイモードで選択（表示）されていたセクションになります。

プレイモードでエディットするセクションを選択しておきます。



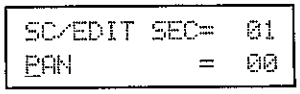
2) ファンクションの呼び出し方と、バリューの設定

デジタルシーケンサーやMIDIキーボードから送られてくる情報に対して、どのように発音するか、そして、どのような音色を創り出すかは、GMega側の設定によって決まります。この設定項目を「ファンクション」と呼び、ファンクションで設定する値を「バリュー」と呼びます。

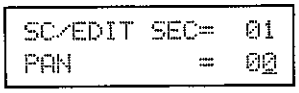
(1) セクション・エディット・モードに入ります。

(2) SEC EDITボタンを押すごとにエディットできるファンクションが変わります。

SEC. EDIT



(3) バリューは、カーソルボタン▷を押して、カーソルをバリューの箇所に移動し、インクリメントダイヤルで設定します。



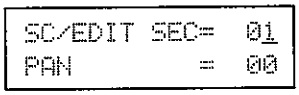
【注意】
GMegaは、エディット（バリューを変更）すると、WRITE操作なしでエディットした内容が保存されますので、エディットすると以前の内容は消えてしまいます。

3) エディットするセクションの変更

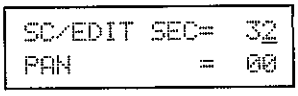
セクション・エディット・モードでは、他のセクションの設定を確認したり、プレイモードに戻ることなく他のセクションをエディットすることができます。

(1) カーソルボタン◁▷を押して、カーソルをセクション番号の箇所へ 移動します。

SEC. EDIT



(2) インクリメント・ダイヤルでセクションを変更します。

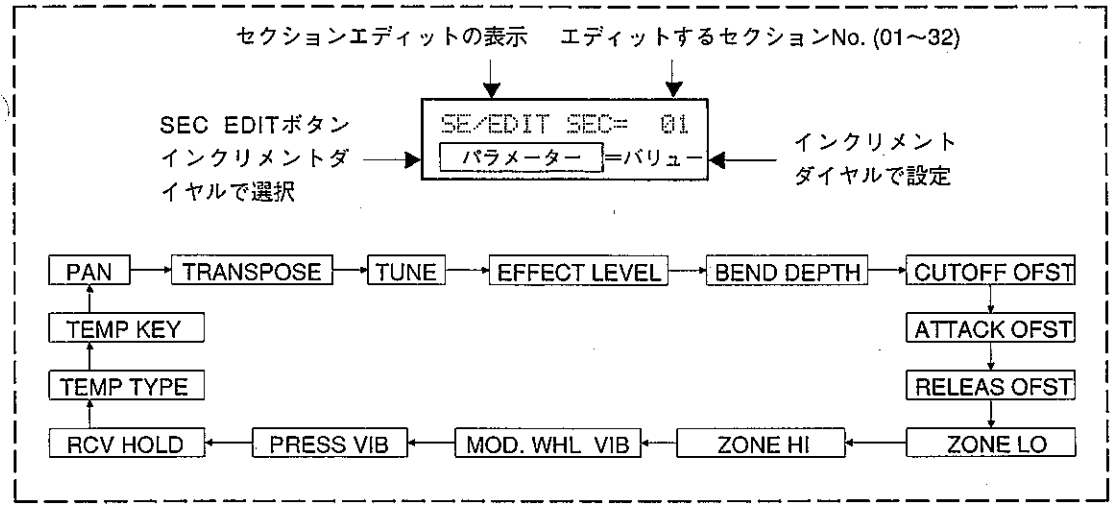


3.3 セクションのエディット

セクションエディットのうちシングル（音色）、MIDI受信チャンネル、アウトプットレベル（セクションのボリューム）、ステイタスは、プレイモードの状態で選択・設定することができます。
セクション・エディット・モードでは、定位（パンポット）や移調（トランスポーズ）、ピッチベンドのかかり具合(BEND DEPTH)など音の響きや音色に関する17項目のファンクションをエディットすることができます。

【注意】
セクションエディットは、シングルパッチを直接エディットするのではなく、シングルパッチの設定に対して相対的なエディットを行います。

セクション・エディット・モードのファンクション



◎ FUNCTIONの位置へカーソルを移動すると、ファンクションをダイヤルで選択することができます。ダイヤルを使用すれば逆回りの選択もでき、素早く目的のファンクションが選択できます。

◎ 各ファンクションのバリューは、カーソルボタンを押してカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで設定します。

【注意】
演奏中にセクションのエディットを行う場合は、ゆっくりとバリューダイヤルを回してください。

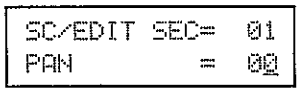
パン

PAN		
機　能	OUTPUT (R, L) 端子とPHONES端子から出力されるオーディオ出力の定位を設定します。	○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：TRANSPOSE ○ ：SNGL/DR EDIT MODE ○ ：PLAY MODE
バリュー	L64～00～R63、RND	
説　明	00：センター RND：キーオン(鍵を弾く)ごとにパンの設定がランダムに変化します。 AUTO：一定の周期で定位が回転します。	

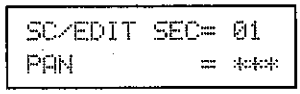
(1)　SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

(2)　SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでPANを選択します。

(3)　カーソルをバリューの位置へ移動し、パンを設定します。



【注意】
セクションにドラムキットがアサインされている時はPANの設定を行うことはできません。



トランスポーズ（移調）

TRANSPOSE		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : TUNE ○ : SNGL/DR EDIT MODE ○ : PLAY MODE
機　能	セクションごとに音程を半音単位で移調できます。	
バリュー	−024〜000〜＋024	
説　明	バリューの値1について半音づつ移調され、上下2オクターブずつ移調する事ができます。14や24に設定したセクションを重ねると、指1本で5度やオクターブの並行和音演奏ができます。また、移調する事により、複雑な調の曲も演奏することができます。	

(1) SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

(2) SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでTRANSPOSEを選択します。

```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

⇓

(3) カーソルをバリューの位置へ移動し、トランスポーズの値を設定します。

```
SC/EDIT SEC=  01
TRANSPOSE  = 000
```

【注意】
セクションにドラムキットがアサインされているときはTRANSPOSEの設定を行うことはできません。

```
SC/EDIT SEC= 01
TRANSPOSE  = ***
```

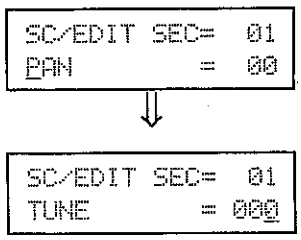
チューニング

TUNE		○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：EFFECT LEVEL SNGL. EDIT ○ ：SNGL/DR EDIT MODE EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	セクションごとのピッチ（音程）の微調整を行います。	
バリュー	−128〜000〜＋127	
説　明	−128で約−50セント、＋127で約＋50セント、ピッチが変更されます。いくつかのセクションを同じ音色に設定し、微妙にピッチをずらして重ねると厚みのある音色を得ることができます。	

(1)　SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

(2)　SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでTUNEを選択します。

(3)　カーソルをバリューの位置へ移動し、チューンの値を設定します。



エフェクトレベル

EFFECT LEVEL		○ ：バリュー設定 MODE SELECT ：MODE SELECT FUNCTION SELECT ：FUNCTION SELECT SYSTEM ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ：BEND DEPTH SNGL. EDIT ：SNGL/DR EDIT MODE EXIT ：PLAY MODE
機　能	エフェクトのHI/LOをセクションごとに設定します。	
バリュー	HI, LO	
説　明	システムエディットで設定したエフェクト効果 (REVERB,DELAY) の掛かりぐあいを選択できます。エフェクトの種類、設定についてはシステムエディット (☞P.95) をご参照ください。	

(1) SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

(2) SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでEFFECTを選択します。

```
SC/EDIT SEC=  01
PAN       =  00
```

⇓

(3) カーソルをバリューの位置へ移動し、エフェクトのHI/LOを設定します。

```
SC/EDIT SEC=  01
EFFECT    =  HI
```

【注意】
セクションにドラムキットがアサインされている時の関係は右表のとおりです。

SEC	PERCUS	OUTPUT
HI	HI	→HI
	LO	→LO
LO	HI	→LO
	LO	→LO

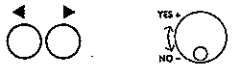
ベンド・デプス

BEND DEPTH		：バリュー設定 ：MODE SELECT ：FUNCTION SELECT ：SYSTEM EDIT MODE ：CUTOFF OFSET ：SNGL/DR EDIT MODE ：PLAY MODE
機　能	ピッチベンドを動かしたときに変化するピッチの幅をセクションごとに設定します。	
バリュー	−024〜000〜＋024	
説　明	最大±2オクターブまで変化するように設定する事ができます。 バリューの値1について半音ずつ設定が変化します。 マイナスに設定すると、逆向きになります。	

(1)　SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

(2)　SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでBEND DEPTHを選択します。

(3)　カーソルをバリューの位置へ移動し、ベンド・デプスを設定します。



```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

⇓

```
SC/EDIT SEC=  01
BEND DEPTH =+002
```

カットオフ・オフセット

CUTOFF OFFSET		：バリュー設定 ：MODE SELECT ：FUNCTION SELECT ：SYSTEM EDIT MODE ：ATTACK OFFSET ：SNGL/DR EDIT MODE ：PLAY MODE
機　能	選択したセクションに選ばれているシングルパッチの倍音をカットする周波数を設定します。	
バリュー	−064〜000〜＋063	
説　明	この設定は、選ばれているシングルパッチのDCF CUTOFF値に加算された効果（相対的な設定）になります。値が大きいほど倍音が多く含まれた明るい（硬い）感じの音色になります。	

(1)　SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

(2)　SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでCUTOFF OFSTを選択します。

(3)　カーソルをバリューの位置へ移動し、カットオフ・オフセットの値を設定します。

```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

⇓

```
SC/EDIT SEC=  01
CUTOFF OFST= 000
```

DCAアタック・オフセット

DCA ATTACK OFFSET		○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：RELEASE OFFSET ○ ：SNGL/DR EDIT MODE ○ ：PLAY MODE
機　能	選択したセクションに選ばれているシングルパッチのアタック（音の立ち上がり）を設定します。	
バリュー	−064～000～＋063	
説　明	この設定は、選ばれているシングルパッチのDCF ENV ATTACK値に加算された効果（相対的な設定）になります。値が小さいほど音の立ち上がりが早く（鋭く）なります。	

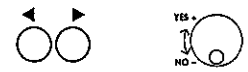
(1) SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

(2) SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでATTACK OFSTを選択します。

⇓

(3) カーソルをバリューの位置へ移動し、アタック・オフセットの値を設定します。



```
SC/EDIT SEC=  01
ATTACK OFST= 000
```

DCAリリース・オフセット

DCA RELEASE OFFSET		○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：ZONE LO ○ ：SNGL/DR EDIT MODE ○ ：PLAY MODE
機　能	選択したセクションに選ばれているシングルパッチのリリースタイムを設定します。	
バリュー	−064～000～＋063	
説　明	この設定は、選ばれているシングルパッチのDCA RELEASE OFFSET値に加算された効果（相対的な設定）になります。値が大きいほど鍵盤を離してから音が消えるまでの時間が長くなります。 ドラムがアサインされている時は無効です。	

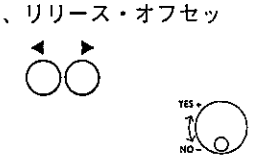
(1) SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

(2) SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでRELEAS OFSTを選択します。

⇓

(3) カーソルをバリューの位置へ移動し、リリース・オフセットの値を設定します。



```
SC/EDIT SEC=  01
RELEAS OFST= 000
```

ゾーン・ロー／ハイ

ZONE LO/HI		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：ZONE HI/MOD WHL ASG SNGL EDIT ○ ：SNGL/DR EDIT MODE EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	各セクションの発音範囲の下限、上限を設定します。	
バリュー	C-2～G8	
説　明	ZONEは、発音域の最低・最高を示しています。ZONE LO>ZONE HIの設定のときは発音しません。	

(1)　SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

(2)　SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでZONE LOまたは、ZONE HIを選択します。

⇓

(3)　カーソルをバリューの位置へ移動し、ゾーン・ローまたは、ゾーン・ハイの値を設定します。

```
SC/EDIT SEC=  01
ZONE LO     =C -2
```

【注意】
セクションにドラムキットがアサインされているときは、ZONE LO/HIの設定を行うことはできません。

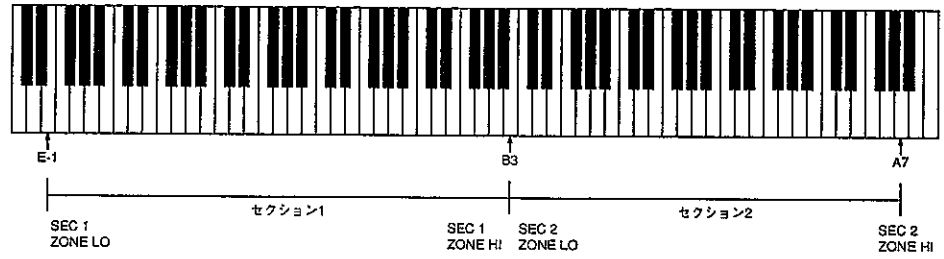
```
SC/EDIT SEC=  01
ZONE LO     = ***
```

ゾーン・ロー／ハイの設定と効果

複数のセクションを同じMIDIチャンネルに設定し、ゾーン・ローとハイの設定を工夫するとスプリットやレイヤーなどいろいろな演奏が楽しめます。

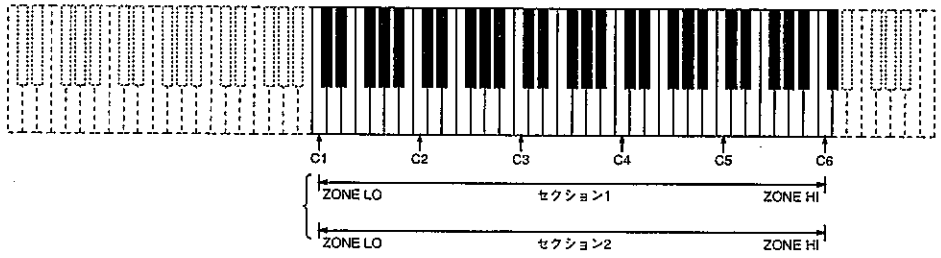
例1 スプリット

セクション1のZONE HIをB3、セクション2のZONE LOをC4というように、隣り合わせに設定すると、B3より低い音はセクション1、C4より高い音はセクション2で演奏できます。



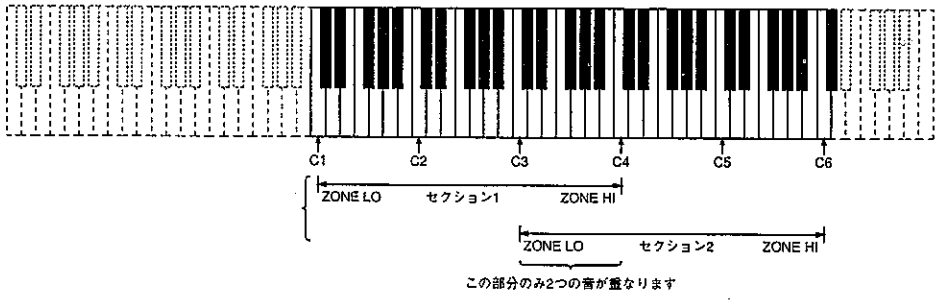
例2 レイヤー

セクション1と2のZONE LO/HIを同じキーに設定すると1つのキーで複数の音色を演奏することができます。



例3 スプリット／レイヤー

セクション1と2のZONE LO/HIの設定を少しずらすと、中心部分はレイヤー、鍵盤の両端は、スプリットといった演奏が楽しめます。



モジュレーション・ホイール・ビブラート・デプス

MOD WHEEL VIB		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ SYSTEM : SYSTEM EDIT MODE ○ SEC EDIT : PRESS ASSIGN ○ SNGL EDIT : SNGL/DR EDIT MODE ○ EXIT : PLAY MODE
機　能	モジュレーションホイールにアサインしたビブラートの変化量を設定します。	
バリュー	000～127	
説　明	プレッシャーにビブラートがアサインされているときは、プレッシャーデプスの設定値も加算されます。	

(1) SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

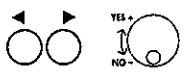
```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

(2) SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでMOD.WHL DEPを選択します。

⇓

(3) カーソルをバリューの位置へ移動しビブラートの変化量を設定します。

```
SC/EDIT SEC=  01
MOD.WHL DEP= 127
```



プレッシャー・ビブラート・デプス

PRESS VIB		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ SYSTEM : SYSTEM EDIT MODE ○ SEC EDIT : RCV. HOLD ○ SNGL EDIT : SNGL/DR EDIT MODE ○ EXIT : PLAY MODE
機　能	アフタータッチにアサインした効果の変化量を設定します。	
バリュー	000～127	
説　明	モジュレーションホイールがアサインされているときはその設定値も加算されます。	

(1) SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

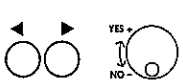
```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

(2) SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでPRS DEPTHを選択します。

⇓

(3) カーソルをバリューの位置へ移動し、効果の変化量を設定します。

```
SC/EDIT SEC=  01
PRS DEPTH  = 127
```



レシーブ・ホールド

RECEIVE HOLD		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：TEMP. TYPE ○ ：SNGL/DR EDIT MODE ○ ：PLAY MODE
機　能	ホールド機能のON/OFFを設定します。	
バリュー	ON/OFF	
説　明	ONに設定するとホールド信号を受信している間、音を延ばすことができます。 設定がOFFになっていると、ホールド信号はキャンセルされます。 セクションにドラムキットがアサインされている場合、ホールド機能は使用できません。	

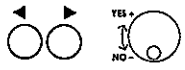
(1) SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

⇓

(2) SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでRCV HOLDを選択します。

(3) カーソルをバリューの位置へ移動し、ホールドのON/OFFを設定します。



```
SC/EDIT SEC=  01
RCV HOLD      =  ON
```

テンパラメント・タイプ

TEMPERAMENT TYPE		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：TEMP.KEY ○ ：SNGL/DR EDIT MODE ○ ：PLAY MODE
機　能	長音階、短音階、半音階から民族音楽をも網羅した55種類のプリセット音律から演奏に合った音律を選択できます。	
バリュー	01～55	
説　明	プリセット音律の内容については、(☞P.112) をご参照ください。	

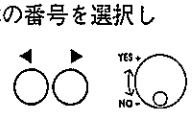
(1) SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

```
SC/EDIT SEC=  01
PAN           =  00
```

⇓

(2) Sec Editボタンまたは、ダイヤルでTEMP.TYPEを選択します。

(3) カーソルをバリューの位置へ移動し、音律の番号を選択します。

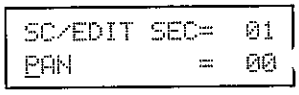


```
SC/EDIT SEC=  01
TEMP TYPE     =  01
```

テンパラメント・キー

TEMPERAMENT KEY		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：PAN SNGL EDIT ○ ：SNGL/DR EDIT MODE EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	選択した音律の基準になる鍵（主音）を設定します。	
バリュー	C、C#～A#、B	
説　明	音階のほぼ中心に主音があるものや主音がないものなど様々な音階があり、音階に対応した主音を設定します。 プリセット音律の内容、主音の位置については、(☞P.112) をご参照ください。	

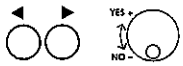
(1)　SEC EDITボタンを押してセクションエディットモードに切り替えます。

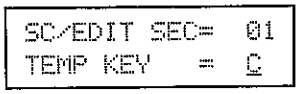


(2)　SEC EDITボタンまたは、ダイヤルでTEMP.KEYを選択します。

⇓

(3)　カーソルをバリューの位置へ移動し、主音になる鍵を設定します。





【注意】
セクションにドラムがアサインされているときは、TEMPERAMENT TYPE、TEMPERAMENT KEYの設定はできません。

【注意】
GMegaは常に音律のキー（主音）に設定した音の音程は音律を変更しても不変です。このためA4=440Hzに設定していてもキーがA以外では、音律を変えるとA4の音程が440Hzにならない場合があります。

第4章　音色を創って（エディットして）みましょう

4.1 シングルパッチの音創りについて

シングルとは、音色パッチのことです。GMegaには、それぞれ128音色ずつ搭載したGM、SPバンクに加え、128のオリジナル音色を登録できるUSERバンクが装備されています。
シングルエディットモードは、このUSERバンク上で音色をエディットする（創る）モードです。エフェクトは、セクションエディットで設定します。

1) 音創りの流れ

(1) エディットの基になる音色を探す
音色創りといっても1から音色を創るやり方は最初は難しいかもしれません。そこで、自分のイメージに最も近いプリセット音色を捜し出し、それを修正する方法が簡単で効率的です。プリセット音色は、GMegaの特長をフルに発揮できるように考えてプログラムしてありますから、それを修正することによってGMegaでの音創りのノウハウを得る事ができると思います。

(2) 音色をどの様に変更したいかを考える
音の立ち上がりなど、音量に関することはDCA、音を明るくしたり暗くしたりといった、音色に関することならDCF、という具合に、目的がはっきりすれば、変更するパラメータが決まります。

(3) 波形を変えてみる
他の設定はすべて一緒でも、波形を変えるだけで音色の感じが変わります。波形の中で、似通った音色のものなら微妙な変化、まったく違うものを使えば、まったく違う音色ができあがります。

(4) エフェクターをかける
FMラジオやCDなどで聴くことのできる音色には、たいていエフェクターがかかっています。エフェクターも音色をカッコよく仕上げるための重要な要素のひとつです。

(5) パッチを工夫する
ベロシティー、モジュレーションなどを工夫することにより、よりリアルな、あるいはトリッキーな音色を創りだすことができます。

2) 音が出るまでの流れ

GMegaは、DCO, DCF, DCAの3つのブロックから構成されています。

DCO

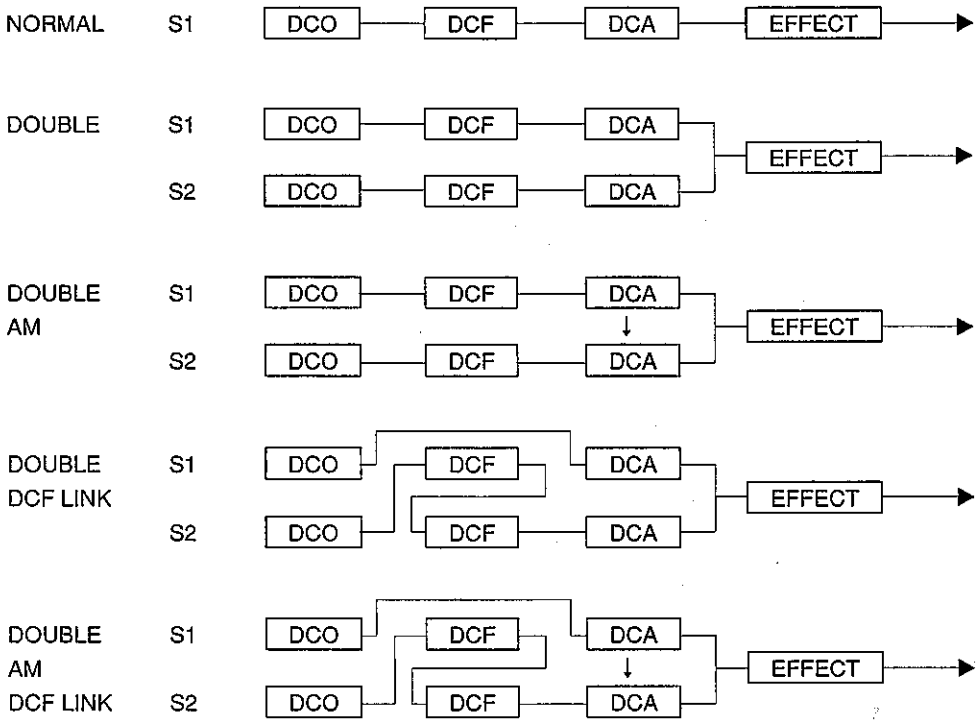
DCOでは、音創りの基本となる波形（ソース）が選ばれます。そして、それらをどのような音程で発音させるかを決定します。

DCF

DCOで創られた音は、次にDCFで音色（音質）の調節をします。ここでは、時間的な音色変化も設定することができます。

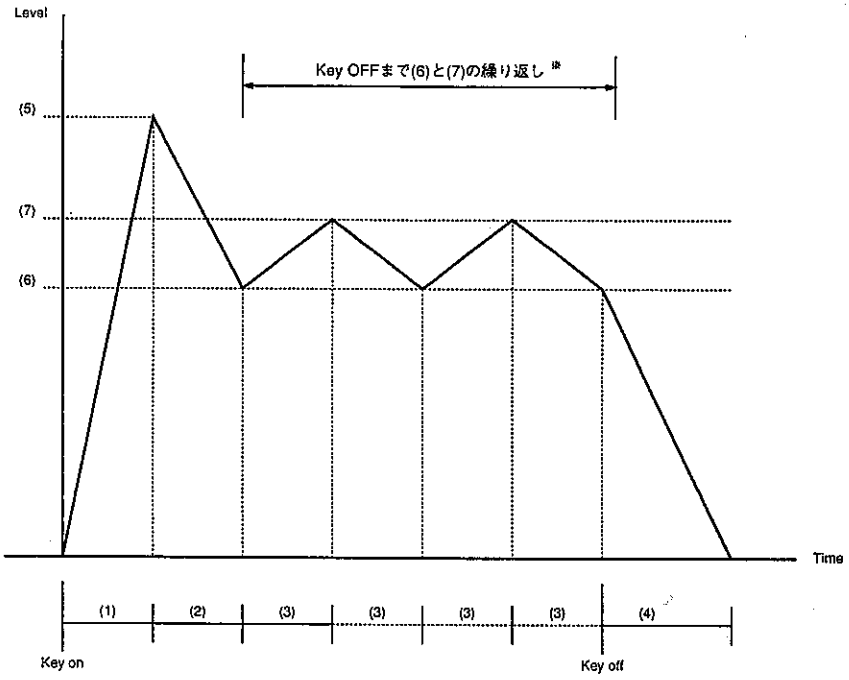
DCA

DCFから出てきた音は、最終的にDCAで音量の調節を行います。DCAで行なう音量調節は、単に出力されるボリュームの調節を行なうのではなく、時間的な音量の変化(EG)も創り出します。



3) エンベロープについて

GMegaには、あらゆる音色をリアルに表現できる、より高度なエンベロープが採用されています。



(1) アタックタイム	(5) アタックレベル
(2) ディケイタイム	(6) サスティン1レベル
(3) モジュレーションタイム	(7) サスティン2レベル
(4) リリースタイム	

※ サスティン1レベル以降は、Key OFFを受けるまで、モジュレーションタイムを周期にサスティン2レベルとサスティン1レベルを繰り返します。

4) 音源方式について

(1) GMegaの音源方式について

GMegaは、DMS2 (DIGITAL MULTI SPECTRUM) システムで音を創り出します。自然界にある音色は、複雑な倍音成分の変化によって構成されています。従来のシンセサイザーのようにひとつの波形を加工して、自然界の音色を再現するのは大変難しく、労力もかかり、不可能といっても過言ではありません。

DMS2音源では、音色を構成する要素（立ち上がり部分や持続部分など）をファンクションに分解し、パラメーターを合成して、複雑な倍音変化を持つ音色も容易に創り出すことができます。

(2) 内蔵波形について

GMegaは、PCM波形とDC波形をその特性に合わせて使い分けることで、自在に音創りをすることができます。

PCM波形

初期のシンセサイザーは、三角波や鋸波のような、比較的簡単な倍音構造を持つ波形しか内蔵していませんでした。そのため、金属音などのように複雑な倍音構造を持っている音色を表現することは大変困難でした。

GMegaは、音源に採用したPCM波形により、複雑な倍音構成の音色も簡単に創ることができます。

PCMとはパルス・コード・モジュレーションの略で、アコースティック楽器などの音をデジタル信号に変換して記録し、再生する方式のことです。

GMegaに内蔵されているPCM波形は16ビット方式44.1KHｚサンプリングを採用し、CD並のクオリティーを実現しました。

DC (Digital Cyclic) 波形

PCM波形は部分的（例えばアタック部分などの倍音変化の複雑な部分）にそのまま使い、その他の部分はDC波形を使う方がよいでしょう。DC波形は、一旦PCM録音した音をFFT分析し、それを倍音加算方式により、再合成したものです。

(3) AM（リング変調）について

AMとは、1つの信号を掛け合わせてひとつの信号を取り出すシステムです。片方の波形を使ってもう一方の波形を強制的に変化させますので、DCFで倍音を削る方式とは違い、どちらの波形にも含まれなかった倍音を発生させることが可能です。

AMと使うと、金属的な音やザラついた音など過激な音色を創り出すことができます。

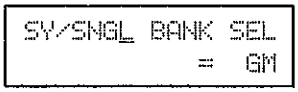
【注意】
ソース1のDCAの各ファンクションのレベルで変調の度合いが決定します。AMを使うときは、このことを念頭において操作してください。

4.2 シングルエディットの方法 について

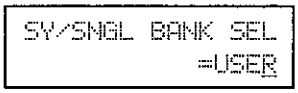
1) シングルエディット・モードへの入り方

音創り（シングル・エディット）は、USERバンクで行います。まず、システムエディットのSINGLE BANK SELECTでUSERバンクを選択します。

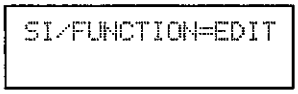
(1) SYSTEMボタンを押して、システムエディットのモードに入ります。



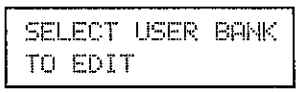
(2) カーソル・ボタン○を押して、バンクの箇所にカーソルを移動し、インクリメントダイヤルでUSERを選選択します。



(3) SINGLE EDITボタンを押すと、シングルエディットのモードに入ることができます。
Single Editの箇所は、Single Editモードに入る直前、プレイモードでドラムキットが選択されていた時は、DRと表示されます。また、音色名は、プレイモードで選択されていた音色名が表示されます。



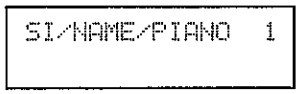
【注意】
USERバンクが選択されていない時は、SINGLE EDITボタンを押しても、シングルエディットモードには入れません。
ディスプレイは、バンク切り替えをうながすメッセージを表示し、SINGLE EDITボタンを押す直前の状態に戻ります。



2) パラメーターの呼び出し方とバリューの設定

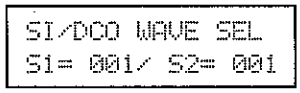
シングルエディット・モードでは、音色を構成する要素（パラメーター）をエディットして音を創っていきます。パラメーターは、DCOに関するもの10種、DCFに関するもの15種、DCAに関するもの9種の34種類用意されています。

(1) SINGLE EDITボタンを押して、シングルエデット・モードに入ります。

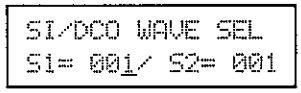


⇓

(2) SINGLE EDITボタンを押すと、エディットできるパラメーターが変わります。
また、パラメーターの箇所にカーソルを移動し、インクリメント・ダイヤルで選択することもできます。



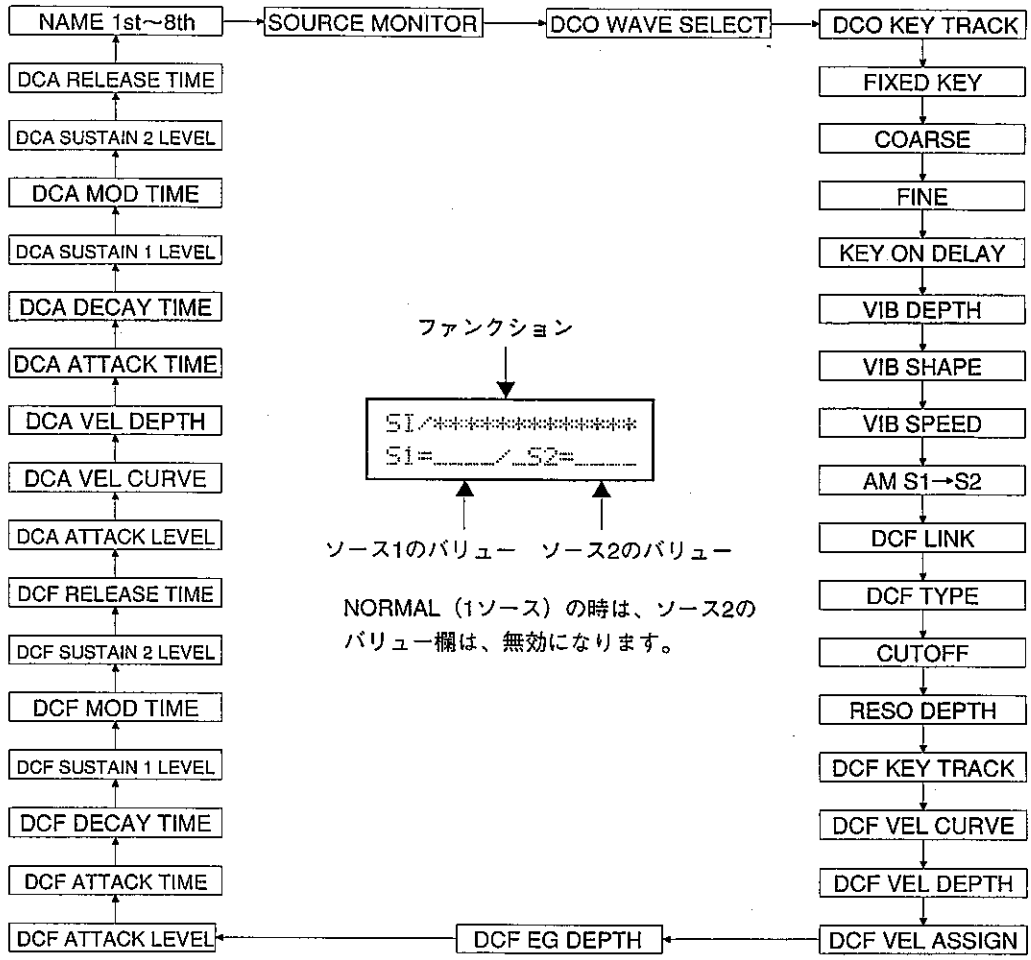
(3) バリューは、カーソル・ボタン○を押して、バリューの箇所にカーソルを移動し、インクリメント・ダイヤルで設定・選択します。



【注意】
GMegaは、エディット（バリューを変更）すると、WRITE操作なしでエディットした内容が自動的に保存されます。エディットすると、以前の内容は消えてしまいます。

【ヒント】
シングル・パッチには、1ソースと2ソースがあります。ソースはそれぞれミュートできますが、1ソースは32音ポリ、2ソースは16音ポリに固定されています。
また、1ソース↔2ソースの切り換えは、シングルごとに選択することはできませんが、別の音色パッチとの入れ換え (EXCHANGE: ☞P.49) は可能です。

SNGL



◎ FUNCTIONの箇所へカーソルを移動すると、ファンクションをダイヤルで選択することができます。ダイヤルを使用すると逆回りもでき、素早く目的のファンクションを選択することができます。

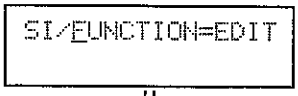
◎ 各ファンクションのバリューは、カーソルボタンを押して、カーソルをバリューの箇所へ移動し、ダイヤルで設定・選択します。

【注意】
演奏中のエディットはなるべく避けてください。

3) シングルのコピー

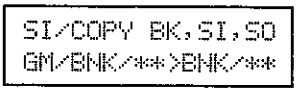
USERバンクには、GMバンクの音色がセットされています。この音色をベースにエディットを行いますが、ピアノ系の音だけで何音色もエディットするときなどは、USERバンクにベースとなる音色をコピーし、エディットすることができます。
シングルのコピーはソース、シングルあるいは、バンクといった単位で行うことができます。
また、エクスチェンジ (EXCH) を使うと、1ソースと2ソースを切り換えることもできます。

(1) SINGLE EDITボタンを押して、シングルエディット・モードに入ります。



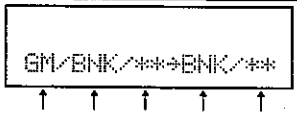
(2) カーソルボタン☆を押して、カーソルをEDITの箇所へ移動し、インクリメント・ダイヤルでCOPYを選びます。

(3) SINGLE EDITボタンを押すと、コピーモードに入ります。



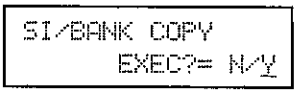
コピー元　コピー先

(4) 各設定は、次の通りです。

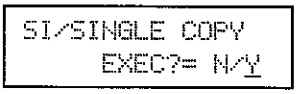


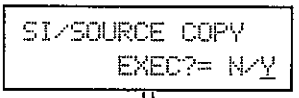
1	GM、SP、USER	コピー元のバンクの選択です。
2	BNK、001～128	コピー元の音色の選択です。
3	AL、S1、S2	コピー元の音色の何をコピーするかを選びます。ALは、2で選択した番号の音色のシングルパッチをコピーします。S1、S2は、ソースだけをコピーします。 2でBNKを選択すると、**の表示なります。
4	BNK、001～128	USERバンクの何番に音色をコピーするかを選びます。2でBNKを選択すると自動的にBNKに設定されます。
5	AL、S1、S2	2でBNKを選択すると**になります。また、3でS1を選択すると、自動的にS1に設定されます。

(5) コピーする項目の設定を確認して、SINGLE EDITボタンを押すと、EXEC?に表示が変わります。



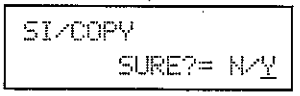
BANKの箇所は、コピーする内容によってSINGLE、SOURCEと表示されます。





インクリメントダイヤルを右へ回すとYESが表示され、SURE?と聞いてきます。左へ回すとコピーをキャンセルできます。

(6) インクリメントダイヤルを右へ回すとYESが表示されコピーが完了します。左へ回すとコピーをキャンセルできます。

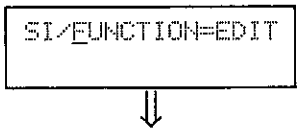


【注意】
AM、DCF LINKが設定されている音色にソースをコピーすると、AM、DCF LINKがOFFになります。

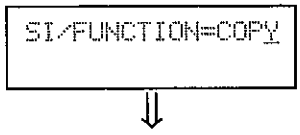
4) エクスチェンジ（ソースの入れ換え）

NORMAL（1ソース）とDOUBLE（2ソース）のシングルパッチの切り換えは、エクスチェンジ(EXCH) で行います。

(1) SINGLE EDITボタンを押して、シングルエディット・モードに入ります。

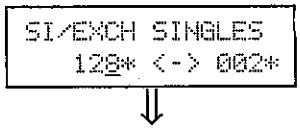


(2) カーソル・ボタンを押して、カーソルをEDITの箇所へ移動し、インクリメント・ダイヤルでCOPYを選選択します。

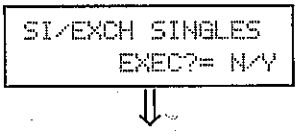


(3) SINGLE EDITボタンを押すと、エクスチェンジモードに入ります。
DOUBLE（2ソース）の音色は、音色番号の右に*が表示されます。

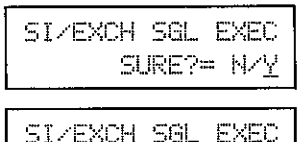
(4) カーソル・ボタンでカソールを音色番号の箇所に移動して、インクリメントダイヤルで入れ換えをするパッチを選択します。



(5) SINGLE EDITボタンを押すとEXEC?が表示されます。インクリメントダイヤルを右へ回すとYESが表示されSURE?と表示されます。



(6) もう一度インクリメントダイヤルを右へ回すとエクスチェンジが完了します。



【注意】
本体でエクスチェンジを行なった後、コンピュータ等で音色をEDITする場合は一度ALL DUMPを行なって、全てのシングル音色がGMega本体とコンピュータで同じになるようにしてから行なって下さい。

SNGL

4.3 シングルパッチのエディット

ネーム 1st～8th

NAME 1st～8th		◎ ：バリュー設定 ○ ：NAME NEXT No. ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○ ：SOURCE MONITOR EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	エディットするシングルパッチの名前を設定します。	
バリュー	英数文字、記号	
説　明		

(1) シングルエディットモードに入り、カーソルボタン○で音色名の箇所へカーソルを移動します。

```
SI/NAME/PIANO  1
```

⇓

(2) ダイヤルで音色名を設定します。1文字目から8文字目まで1文字ずつ設定します。

```
SI/NAME/PIANO  1
```

NAMEに使用できる英数文字、記号

```
(space) ! " # $ % & ' ( ) * + , - . /
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [ ¥ ] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } → ←
```

SNGL

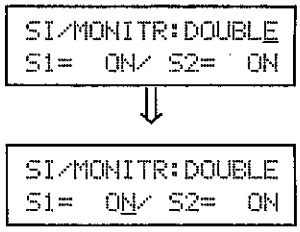
ソース・モニター

SOURCE MONITOR		○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT→S2 ○ ：FUNCTION SEL←S1 ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：WAVE SELECT ○ ：PLAY MODE
機　能	現在のソースモードの確認とソースS1、ソースS2のON/MUTEの設定をします。	
バリュー	ON、MUTE	
説　明	現在のソースモードを表示します。2ソースの時"DOUBLE"、1ソースの時は、"NORMAL"と表示されます。1ソースモードの時はエディットできません。	

(1)　SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2)　SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでソースモニターを選択します。

(3)　カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでON/MUTEを選択します。S1、S2の選択は、カーソルボタンで行います。



【ヒント】
NORMAL（1ソース）の音色をDOUBLE（2ソース）に変更したり、その逆をするときは、EXCHANGE (☞P.49) で行います。

SNGL

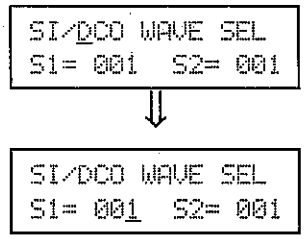
DCOウェーブ・セレクト

DCO WAVE SELECT		○ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：KEY TRACK ○ ：PLAY MODE
機　能	各ソースのウェーブ（波形）を選択します。	
バリュー	000～255	
説　明	DC波形 (000～076)、PCM波形 (077～255) の256種類の波形の中から各ソースごとに使用する波形を選択します。波形によっては、ピッチの関係で聞こえにくくなる場合があります。他のパラメーターの設定が同一でも、波形を変えるとまったく別の音色になります。（各ウェーブの内容はウェーブリストをご覧ください。）	

(1)　SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2)　SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでウェーブセレクトを選択します。

(3)　カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ウェーブを選択します。S1、S2の選択は、カーソルボタンで行います。



【ヒント】
ドラム音色用波形は、シングル音色用とは別の専用波形256個を内蔵しています。

DCOキー・トラック

DCO KEY TRACK		◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：FIXED KEY ○ ：PLAY MODE
機　能	キー・トラックのON/OFFを設定します。	
バリュー	ON、OFF	
説　明	鍵盤（ノートナンバー）に対応して音程が変化するかどうかを選択します。ONの時は、Note No.のピッチで発音します。OFFにするとどの鍵盤を弾いてもフィクスで設定した音程で発音します。ON、OFFをくり返すとDCO COARSE (P.53) がリセットされるため、EDIT前と音色が変わる場合があります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでキートラックを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ON/OFFをダイヤルで選択します。S1、S2の選択はカーソルボタンで行います。

```
S1/DCO KYE TRACK
S1= OFF  S2=  ON
```

⇓

```
S1/DCO KYE TRACK
S1= OFE  S2=  ON
```

フィクスト・キー

FIXED KEY		◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：COARSE ○ ：PLAY MODE
機　能	KEY TRACK=OFFのときに固定する各ソースの音程を設定します。	
バリュー	C-2～G8	
説　明	KEY TRACKをOFFにすると、ソースの音程がここで設定した音程に固定されます。KEY TRACKがONのときは、COARSEで設定する値に従い、ソースの音程は固定されません。（キートラックは、[KEY TRACK] をご参照ください。）	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでフィクスを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、フィクスをダイヤルで設定します。S1、S2の選択は、カーソルボタンで行います。

```
S1/DCO FIXED KEY
S1=C#-1  S2= ***
```

⇓

```
S1/DCO FIXED KEY
S1=C#-1  S2=****
```

【注意】
KEY TRACKがONになっているソースは、ディスプレイに***が表示されEDITできません。

SNGL

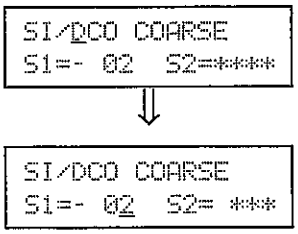
DCOコース

DCO COARSE		○ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：FINE ○ ：PLAY MODE
機　能	各ソースの音程を半音単位で設定します。	
バリュー	−036〜000〜＋036	
説　明	±3オクターブの範囲で設定できます。 KEY TRACKがOFFのときは、FIXED KEYのパラメーターが呼び出され、 ソースの音程は固定されます。 キートラックは、[KEY TRACK] (☞P.52) をご参照ください。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでコースを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、コースをダイヤルで選択します。S1、S2の選択はカーソルボタンで行います。



【注意】
KEY TRACKがOFFになっているソースは、ディスプレイに***が表示されEDITできません。

SNGL

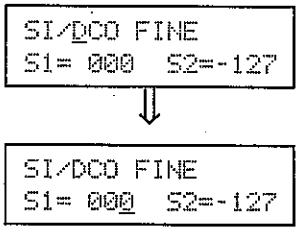
DCOファイン

DCO FINE		○ : バリュー設定 ○ : S2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : KEY ON DELAY ○ : PLAY MODE
機　能	各ソースの音程を微調整します。	
バリュー	−128〜000〜+127	
説　明	−128で約半音ピッチが低くなり、+127で約半音ピッチが高くなります。 KEY TRACKがONのときのみ設定できます。OFFのときは、FIXED KEYのパラメーターが呼び出され、ソースの音程は固定されます。 （キー・トラックは、[KEY TRACK] (☞P.52) をご覧ください。）	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでファインを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ファインをダイヤルで設定します。S1、S2の選択は、カーソルボタンで行います。



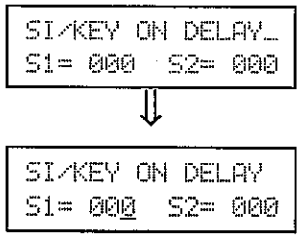
キー・オン・ディレイ

KEY ON DELAY		○ : バリュー設定 ○ : S2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : VIB DEPTH ○ : PLAY MODE
機　能	ノートONデーターを受けてから音が立ち上がるまでの時間を設定します。	
バリュー	000〜255	
説　明	バリューの値が大きいほど発音が遅くなります。 AM (P.57) 及びDCF LINK (P.58) のどちらかがONに設定されると、000にリセットされます。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでキー・オン・ディレイを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ディレイ値をダイヤルで設定します。S1、S2の選択は、カーソルボタンで行います。



SNGL

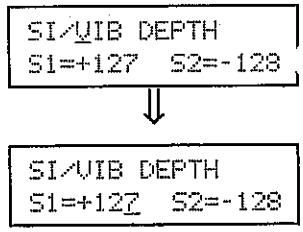
ビブラート・デプス

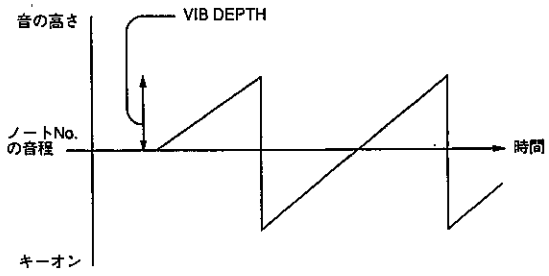
VIB DEPTH		◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEQ. EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SNGL. EDIT ○ ：VIB SHAPE EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	ビブラートの変化の幅を設定します。	
バリュー	−128〜000〜＋127	
説　明	DCOにLFOをかけることにより、音程を細かく揺らす（音程が繰り返し上下する）効果です。000に設定するとビブラートが掛からない状態になり、設定値が大きいほど (−128、＋127) 深いビブラートがかかります。また、−と＋は、ビブラートの位相が逆になります。管楽器や弦楽器などの持続音系の楽器には欠かせない効果です。	

(1)　SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2)　SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでビブラート・デプスを選択します。

(3)　カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、デプスをダイヤルで設定します。S1、S2の選択は、カーソルボタンで行います。





注意
[KEY TRACK] (☞P.52) がONの時のみ設定できます。OFFの時は無効です。

SNGL

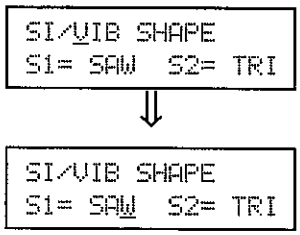
ビブラート・シェイプ

VIB SHAPE		◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：VIB SPEED ○ ：PLAY MODE
機　能	音程をどのように揺らすかを選択します。	
バリュー	TRI、SAW、SQR、RND	
説　明	DCOにかけるLFOの波形を選択することにより、音程の揺れ方を設定します。 TRI　SAW　SQR　RND 不規則に変化します。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでビブラート・シェイプを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、シェイプをダイヤルで設定します。S1、S2の選択は、カーソルボタンで行います。



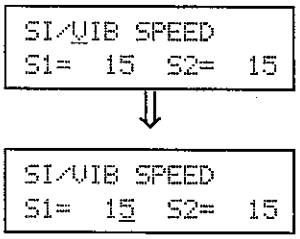
ビブラート・スピード

VIB SPEED		◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：AM ○ ：PLAY MODE
機　能	ビブラートの速さを設定します。	
バリュー	001～016	
説　明	音程が上下する速さを設定します。 ゆっくりしたビブラート　音程　時間　はやいビブラート　音程　時間	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでビブラート・スピードを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、スピードをダイヤルで設定します。S1、S2の選択は、カーソルボタンで行います。



SNGL

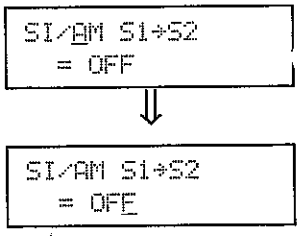
AM（リング変調）

AM		
機　能	ソース1の波形をソース2の波形でリング変調するかどうかの設定をします。	○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCF LINK ○ ：PLAY MODE
バリュー	ON、OFF	
説　明	いままで倍音合成だけでは出しにくかった「ざらつき」感や過激なサウンドもAMによって創りだすことができます。 AMをかける側（ソース1）のENV LEVELが大きいほど効果が大きくなります。 ONの時に他のシングルからソースをコピーすると、OFFになります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

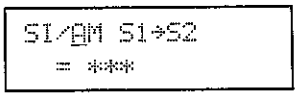
(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでAMを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ON/OFFをダイヤルで設定します。

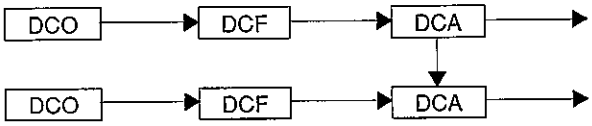


【注意】

● NORMAL（1ソース）の音色の時は、＊＊＊が表示され設定できません。



● ソース2をミュートしてもAMはかかります。



【注意】

ONに設定すると、KEY ON DELAY (P.54) が000にリセットされます。

SNGL

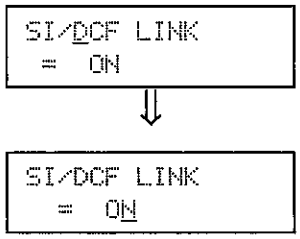
DCFリンク

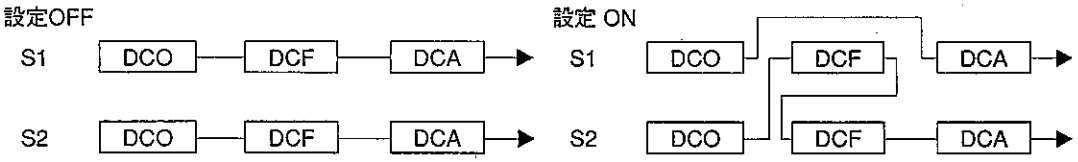
DCF LINK		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCF TYPE ○ ：PLAY MODE
機　能	ソース1のDCF (F1) をソース2へリンクさせるかどうかを設定します。	
バリュー	ON、OFF	
説　明	ONに設定すると、ソース2の音にソース1とソース2のDCF (F1、F2) をかけることができます。ソース1の音はDCOから直接DCAに入ります。LPFとHPFを組み合わせてバンドパスフィルターとして使用することもできます。ONの時に他のシングルからソースをコピーするとOFFになります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

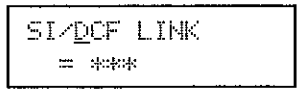
(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでDCFリンクを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ON/OFFをダイヤルで設定します。





【注意】
● 1ソースの音色の時は、＊＊＊が表示され、DCF LINKの設定はできません。



【注意】
ONに設定すると、KEY ON DELAY (P.54) が000にリセットされます。

SNGL

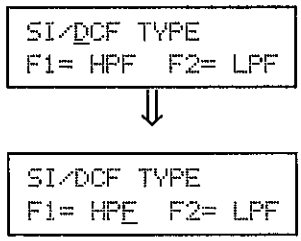
DCFタイプ

DCF TYPE		◎ ：バリュー設定 ○ ：F2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：CUTOFF ○ ：PLAY MODE
機　能	フィルターの種類を選択します。	
バリュー	LPF、HPF	
説　明	ソースから出力された音源波形を加工するフィルターのタイプを選択します。LPFは倍音を多く含んだ音源波形からカットオフで設定した数値より高い周波数の倍音をカットし、音色を調整します。HPFは、カットオフで設定した数値より低い周波数がカットされ倍音だけで構成された音色になります。	

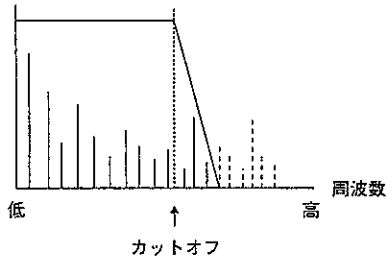
(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでフィルタータイプを選択します。

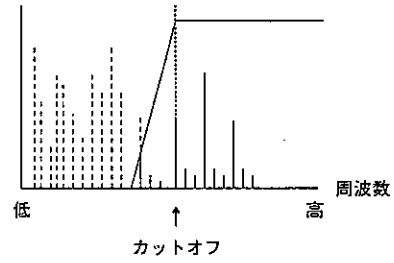
(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、LPF/HPFをダイヤルで選択します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



LPF



HPF



SNGL

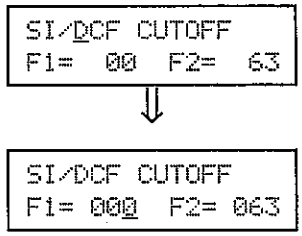
DCFカットオフ

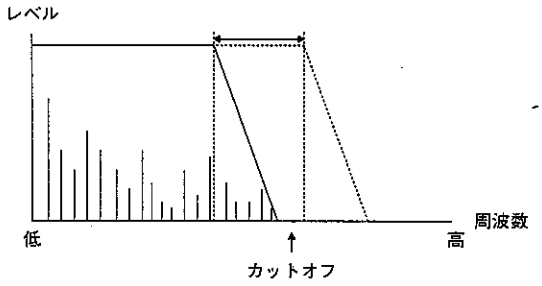
DCF CUTOFF		○ ：バリュー設定 ○ ：F2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：RESO DEPTH ○ ：PLAY MODE
機　能	フィルター (DCF) のカットオフ周波数を設定します。	
バリュー	000～255	
説　明	設定値が大きいほど高い周波数になり、DCF TYPEがLPFのときは、明るい（硬い）音色になります。また、LPFのとき設定値を小さく（HPFは大きく）し過ぎると、音がでなくなります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでカットオフを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、カットオフ周波数をダイヤルで設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。





SNGL

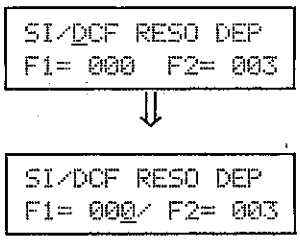
DCFレゾナンス・デプス

DCF RESO DEPTH		○ : バリュー設定 ○ : F2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF KEY TRACK ○ : PLAY MODE
機　能	カットオフポイント付近のレベルを設定します。	
バリュー	000～003	
説　明	設定値が大きくするほどカットオフ付近の倍音が強調されクセのある音になります。ソースモードがダブルの場合、特にクセの強い音創りが可能です。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングル・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでレゾナンスを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、デプスをダイヤルで設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



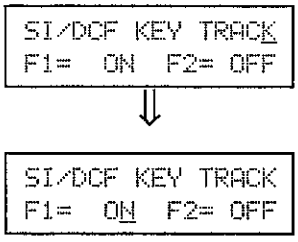
DCFキー・トラック

DCF KEY TRACK		○ : バリュー設定 ○ : F2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF VEL CURVE ○ : PLAY MODE
機　能	フィルターのキー・トラックのON/OFFを設定します。	
バリュー	ON、OFF	
説　明	鍵盤（ノートナンバー）に対応してフィルターのカットオフポイントを変化させるかどうかの選択です。ONにするとNote No.に対応してカットオフポイントが変化します。 ON、OFFをくり返すと、DCF CUTOFF (P.60) がリセットされるため、音色が変わる場合があります。	

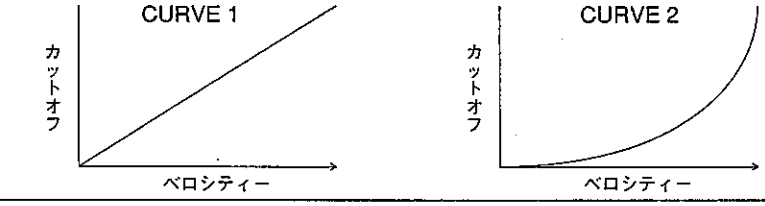
(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでDCFキートラックを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ON/OFFの選択をします。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



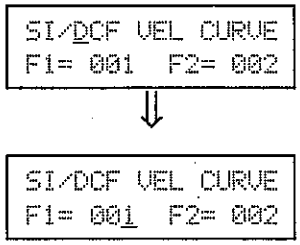
DCFベロシティー・カーブ

DCF VEL CURVE		○ : バリュー設定 ○ : F2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF VEL DEPTH ○ : PLAY MODE
機　能	鍵盤を弾く強さによってカットオフポイントをコントロールするカーブを選択します。 DCF VEL DEPTH (☞P.63) で変化の度合を調整します。	
バリュー	001、002	
説　明		

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでベロシティー・カーブを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、カーブをダイヤルで選択します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



SNGL

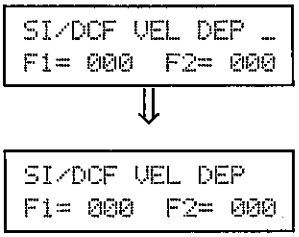
DCFベロシティー・デプス

DCF VEL DEPTH		○ : バリュー設定 ○ : F2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF VEL ASSIGN ○ : PLAY MODE
機　能	鍵盤を弾く強さによってカットオフポイントをコントロールするときの変化量を設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	フィルタータイプがLPFに設定されているときは、プラスに設定すると、鍵盤を強く弾くほど音色が明るくなります。また、DCF VEL CURVE (☞P.62) で変化率が選択できます。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでベロシティー・デプスを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでバリューを設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



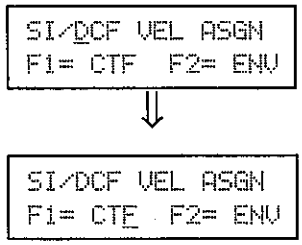
DCFベロシティー・アサイン

DCF VEL ASSIGN		○ : バリュー設定 ○ : F2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF EG DEPTH ○ : PLAY MODE
機　能	ベロシティによる音色変化をカット・オフ周波数(CTF) でおこなうか、DCFエンベロープ・デプス(ENV)でおこなうかを設定します。	
バリュー	CTF、ENV	
説　明	ベロシティー（鍵盤を弾く強さ）によって音色を変化させる場合、カット・オフ周波数(☞P.60) をダイレクトに変えるか、DCFエンベロープ・デプス (☞P.66) の変化量を変えるかを選択します。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでベロシティートゥを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでCTFかENVを選択します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



SNGL

DCFエンベロープ・デプス

DCF ENV DEPTH		◎ ：バリュー設定 ○ ：F2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCF ATK LEVEL ○ ：PLAY MODE
機　能	エンベロープによる音色変化をどのくらいかけるかを設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	エンベロープカーブのレベルが大きくなるほどカットオフ周波数は高く（音色が明るく硬く）なります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

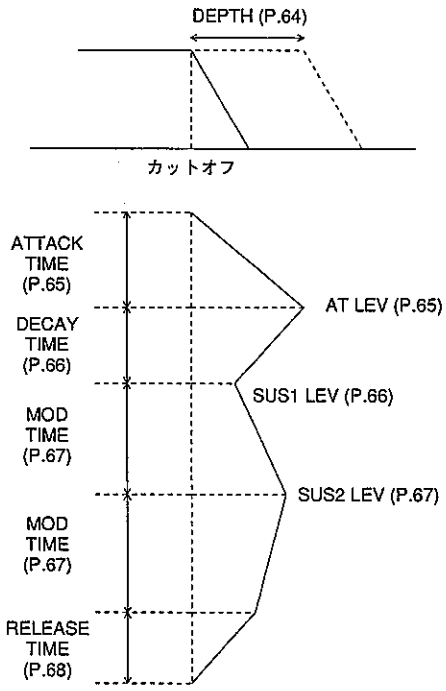
(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでEGデプスを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでEGデプスを設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。

```
SI/DCF ENV DEPTH
F1= 000/ F2= 000
```

⇩

```
SI/DCF ENV DEPTH
F1= 000/ F2= 000
```



※　キーを押している間、MOD TIMEを周期にSUS1とSUS2を繰り返します。

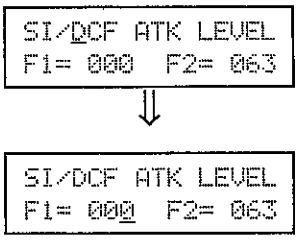
DCFエンベロープ・アタック・レベル

DCF ATK LEVEL		
機　能	音の立ち上がりの時のレベルによる音色の変化の割合を設定します。	◎ ：バリュー設定 ○ ：F2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○ ：DCF ATTACK TIME EXIT ○ ：PLAY MODE
バリュー	−064～000～＋063	
説　明	設定値が大きいほどカットオフ周波数は高く（音色が明るく硬く）なります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでEGアタックレベルを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでEGアタックレベルを設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



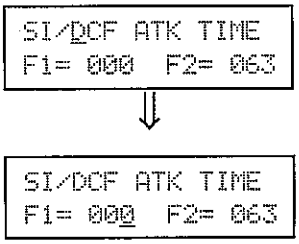
DCFエンベロープ・アタック・タイム

DCF ATTACK TIME		
機　能	音の立ち上がりの速さを設定します。	◎ ：バリュー設定 ○ ：F2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○ ：DCF DECAY TIME EXIT ○ ：PLAY MODE
バリュー	000～063	
説　明	設定値が大きいほど、音色はゆっくり変化します。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでEGアタックを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでEGアタックレベルを設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



SNGL

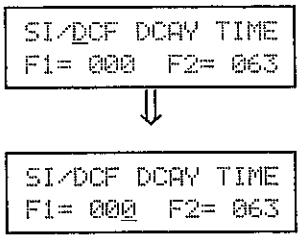
DCFエンベロープ・ディケイ・タイム

DCF DECAY TIME		○ : バリュー設定 ○ : F2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF SUS1 LEVEL ○ : PLAY MODE
機　能	アタックがサスティン1レベルの周波数に到達するまでの時間を設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	設定値が小さいほどディケイタイムが短くなります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでRGディケイを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでディケイを設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



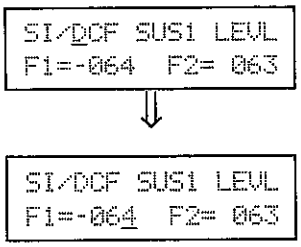
DCFエンベロープ・サスティン1・レベル

DCF SUSTAIN 1 LEVEL		○ : バリュー設定 ○ : F2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF MOD TIME ○ : PLAY MODE
機　能	鍵盤を離すまでのカットオフ周波数に1を設定します。	
バリュー	−064～000～＋063	
説　明	サスティン1と2を同レベルにしても、波形によってはサスティン中にモジュレートします。この場合は、モジュレーション・タイム (☞P.67) を長めに設定して下さい。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでEGサスティン1を選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでサスティンを設定します。
F1とF2はカーソル・ボタンで選択します。



SNGL

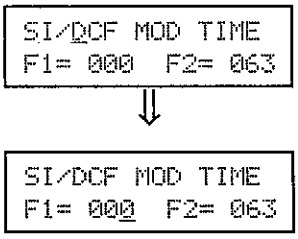
DCFエンベロープ・モジュレーション・タイム

DCF MOD TIME		
機　能	サスティン1レベルからサスティンレベル2のカットオフ周波数に達する時間を設定します。	◎ ：バリュー設定 ○ ：F2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCF SUS2 LEVEL ○ ：PLAY MODE
バリュー	000～063	
説　明		

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでEGモジュレーションを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでサスティンを設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



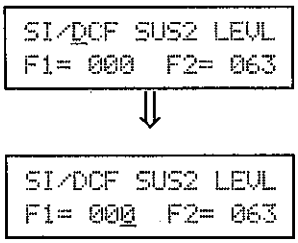
DCFエンベロープ・サスティン2・レベル

DCF SUSTAIN 2 LEVEL		
機　能	鍵盤を離すまでのカットオフ周波数2を設定します。	◎ ：バリュー設定 ○ ：F2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCF RELEASE TIME ○ ：PLAY MODE
バリュー	−064～000～＋063	
説　明		

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでEGサスティン2を選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでサスティンを設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



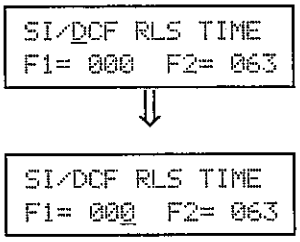
DCFエンベロープ・リリース・タイム

DCF RELEASE TIME		◎ ：バリュー設定 ○ ：F2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○ ：DCA ATK LEVEL EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	鍵盤を離してからレベルが0になるまでの時間を設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	サスティンレベル1および2に達する前に鍵盤を離したときは、鍵盤を離した時のレベルから、リリースで設定した時間でレベルが減衰し0になります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでEGリリースを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでリリースを設定します。
F1とF2はカーソルボタンで選択します。



SNGL

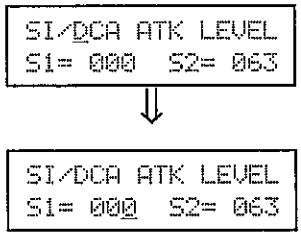
DCAアタック・レベル

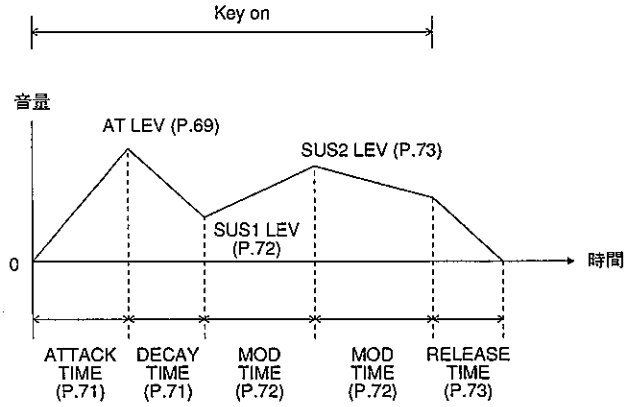
DCA ATK LEVEL		◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL. EDIT ○ ：DCA VEL CURVE EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	音の立ち上がりの音量を設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	設定値が大きいほど、立ち上がり時の音量が大きくなります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでアタック・レベルを選択します。

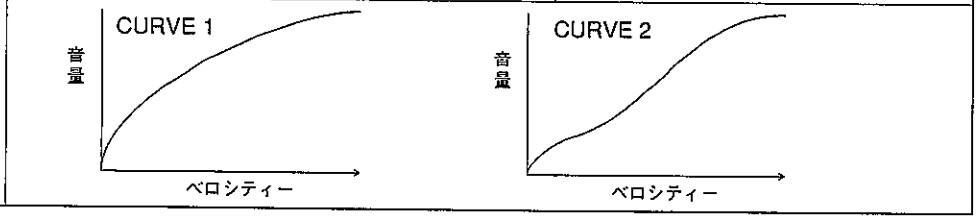
(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでアタック・レベルを設定します。
S1とS2はカーソルボタンで選択します。





※ キーを押している間、MOD TIMEを周期にSUS1とSUS2を繰り返します。

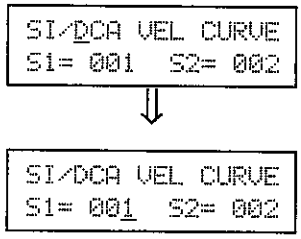
DCAベロシティー・カーブ

DCA VEL CURVE		◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL. EDIT ○ ：DCA VEL DEPTH EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	鍵盤を弾く強さ（ベロシティー）によってエンベロープの音量や長さをコントロールするときの変化のしかたを選択します。	
バリュー	001、002	
説　明		

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでベロシティー・カーブを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでベロシティー・カーブを選択します。
S1とS2はカーソルボタンで選択します。



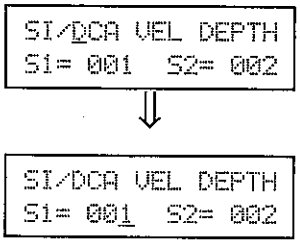
DCAベロシティー・デプス

DCA VEL DEPTH		◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL. EDIT ○ ：DCA ATTACK TIME EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	鍵盤を弾く強さ（ベロシティー）によってエンベロープの音量や長さをコントロールするときの変化のしかたを選択します。	
バリュー	000～063	
説　明	変化のしかたは、ベロシティー・カーブで設定します。 ベロシティー・カーブ (☞P.70) をご参照ください。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでベロシティー・デプスを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでベロシティー・デプスを設定します。
S1とS2はカーソルボタンで選択します。



SNGL

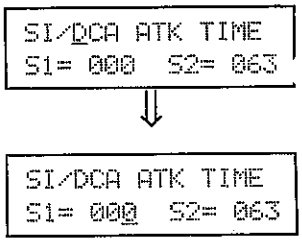
DCAエンベロープ・アタック・タイム

DCA ATTACK TIME		
機　能	音の立ち上がりの速さを設定します。	◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC_EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL_EDIT ○ ：DCA DECAY TIME EXIT ○ ：PLAY MODE
バリュー	000～063	
説　明	設定値が小さいほど鋭い（アタックが速い）立ち上がりになります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでエンベロープ・アタックを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでエンベロープ・アタックを設定します。
S1とS2はカーソルボタンで選択します。



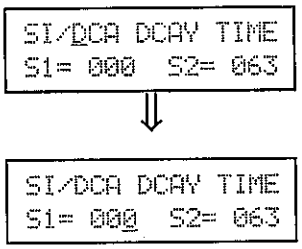
DCAエンベロープ・ディケイ・タイム

DCA DECAY TIME		
機　能	音量がアタックレベルからサスティンレベル1に達するまでの時間を設定します。	◎ ：バリュー設定 ○ ：S2 EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC_EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL_EDIT ○ ：DCA SUS1 LEVEL EXIT ○ ：PLAY MODE
バリュー	000～063	
説　明	設定値が小さいほどディケイタイムは短くなります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでエンベロープディケイを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでディケイタイムを設定します。
S1とS2はカーソルボタンで選択します。



SNGL

DCAエンベロープ・サスティン1・レベル

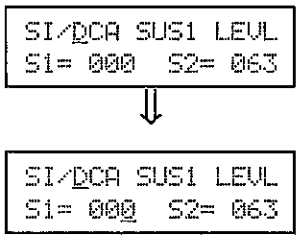
DCA SUSTAIN 1 LEVEL		○ : バリュー設定 ○ : S2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCA MOD TIME ○ : PLAY MODE
機　能	サスティン1のレベルを設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	このファンクションを000に設定すると、モジュレーション・タイムとサスティン2を設定してもサスティンがなくなります。また、サスティン1と2を同じレベルにしても、波形によってはサスティン中もモジュレートします。この場合は、MOD TIME (☞P.72) を長めに設定してください。	

操作手順

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでエンベロープサスティン1を選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでサスティンレベルを設定します。
S1とS2はカーソルボタンで選択します。



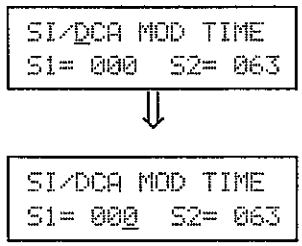
DCAエンベロープ・モジュレーション・タイム

DCA MOD TIME		○ : バリュー設定 ○ : S2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCA SUS2 LEVEL ○ : PLAY MODE
機　能	サスティン1のレベルからサスティン2のレベルに到達するまでの時間を設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	サスティン1を000に設定すると、このファンクションを設定してもサスティンがなくなります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでエンベロープ・モジュレーション・タイムを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでモジュレーションタイムを設定します。
S1とS2はカーソルボタンで選択します。



SNGL

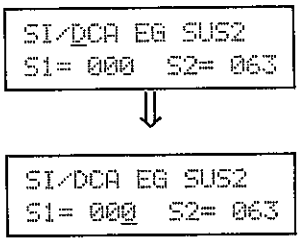
DCAエンベロープ・サスティン2・レベル

DCA SUSTAIN 2 LEVEL		
機　能	サスティン2のレベルを設定します。	◎ : バリュー設定 ○ : S2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCA RELEASE TIME ○ : PLAY MODE
バリュー	000～063	
説　明		

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでエンベロープ・サスティン2を選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでサスティンレベルを設定します。
S1とS2はカーソルボタンで選択します。



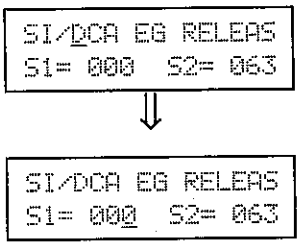
DCAエンベロープ・リリース・タイム

DCA RELEASE TIME		
機　能	鍵盤を離してから音が消える（レベル0）までの時間を設定します。	◎ : バリュー設定 ○ : S2 EDIT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : FUNCTION SELECT ○ : PLAY MODE
バリュー	000～063	
説　明		

(1) SINGLE EDITボタンを押してシングルエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでエンベロープ・リリースを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでリリースタイムを設定します。
S1とS2はカーソルボタンで選択します。



SNGL

第5章　ドラムボイスをエディットしてみましょう

5.1 エディットの方法について

1) ドラムパッチについて

GMegaのドラムは、1つのバンクに128の音色があり、1つ1つの音色をパーカッションと呼びます。そして、パーカッションの並び方（鍵への割付）の設定をキットと呼び7種類がアサインできます。また、それぞれのキットには、128のパーカッションをアサインすることができます。パーカッションは、シングルと同様にUSERバンクで、SINGLE EDITのボタンを押すとエディットすることができます。

※GMバンク　ドラムキット　ネームリスト※

DR1	STANDARD
DR2	ROOM
DR3	POWER
DR4	ELECTRO
DR5	BOB
DR6	JAZZ
DR7	ORCHSTR

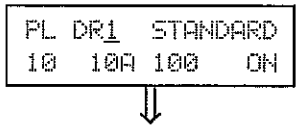
パーカッション･アサインについては、P.77をご参照ください。

2) ドラムエディット・モードへの入り方

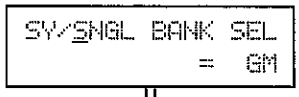
エディットモードへは、シングルエディットと同じ操作で入ることができます。エディットモードへ入る直前、プレイモードで音色（シングル）が選ばれていれば、シングルエディット・モードになり、ドラムキットが選ばれていれば、ドラムエディット・モードになります。

プレイモードでドラムキット(DR1~DR7)が選ばれた状態にします。次に、システムエディットのSINGLE BANK SELECTでUSERバンクを選択し、SINGLE EDITボタンを押すとドラムエディットモードに入ることができます。

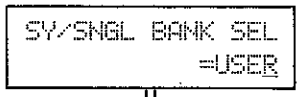
(1) プレイモードでドラムキットを選択します。



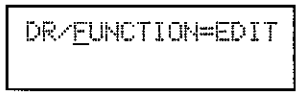
(2) SYSTEMボタンを押して、システムエディットのモードに入ります。



(3) カーソルボタン○を押して、バンクの箇所にカーソルを移動し、ダイヤルでUSERを選択します。



(4) SINGLE EDITボタンを押すと、ドラムエディットモードに入ることができます。



【注意】

USERバンクが選択されていない時は、SINGLE EDITボタンを押しても、ドラムエディットモードには入れません。

ディスプレイは、バンク切り替えをうながすメッセージを表示した後、SINGLE EDITボタンを押す直前の状態に戻ります。

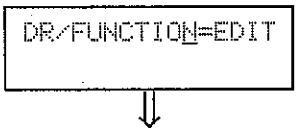
3) ドラムのコピー

ドラムのコピーは、キー・アサインではなくパーカッション（音色）パッチのコピーです。

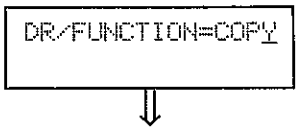
パーカッション（音色）パッチのコピー

1つのパーカッション・パッチの音色データを別のパーカッションにコピーする場合に行います。

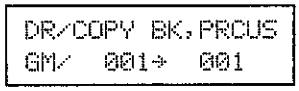
(1) SINGLE EDITボタンを押して、ドラムエデット・モードに入ります。



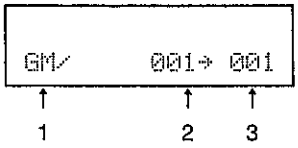
(2) カーソルボタン○を押して、カーソルをEDITの箇所へ移動し、インクリメント・ダイヤルでCOPYを選びます。



(3) COPYを選択し、SNGL EDITボタンを押した後、ファンクション側でインクリメント・ダイヤルを回すと、ディスプレイが変わり、コピーモードに入ります。

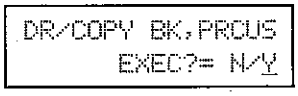


(4)

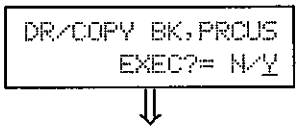


1	GM、SP	コピー元のバンクの選択
2	ALL、001～128	コピー元のパーカッションNo.
3	ALL、001～128	コピー先のパーカッションNo.

(5) コピーする項目の設定を確認して、SINGLE EDITボタンを押すと、EXEC?に表示が変わります。



インクリメントダイヤルを右へ回すとYESが表示され、SURE?と聞いてきます。左へ回すとコピーをキャンセルできます。



(6) インクリメントダイヤルを右へ回すとコピーが完了します。

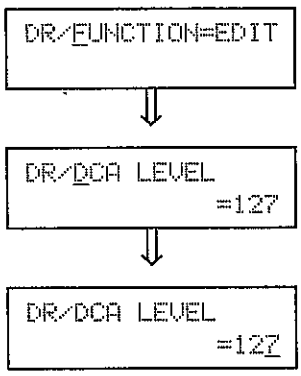
左へ回すとコピーをキャンセルできます。

4) ファンクションの呼び出し方とバリューの設定

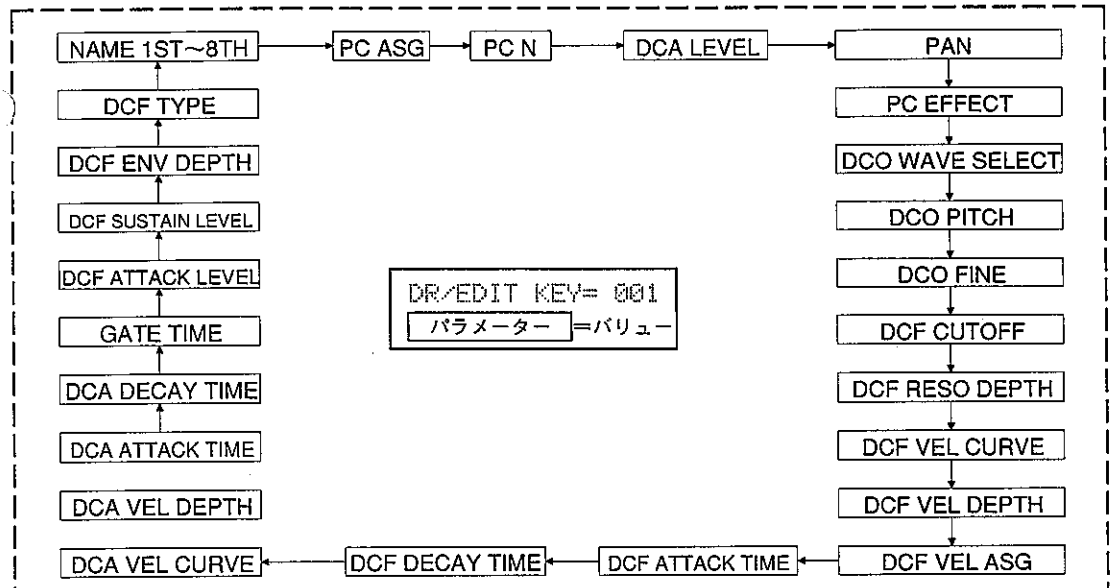
(1) ドラムエディットモードに入り、SINGLE EDITボタンを押すと、エディットできるファンクションが変わります。

(2) ファンクションの箇所にカーソルがある時は、インクリメントダイヤルでファンクションを選択することができます。

(3) バリューは、カーソルボタン○を押して、バリューの箇所にカーソルを移動し、インクリメント・ダイヤルで設定・選択します。



パラメーターは、SINGLE EDITボタンを押すごとに次のように変わります。



【注意】
演奏中のエディットは、なるべく避けてください。

5.2 パーカッションのエディット

パーカッション・アサイン／キー・セレクト

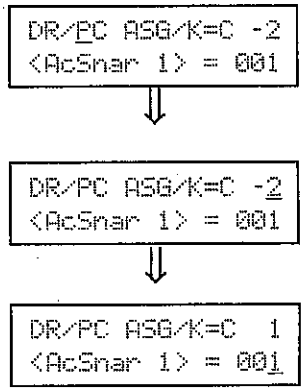
PC ASG/KEY SELECT		○ ：バリュー設定 ○ ：VALUE EDIT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○ ：PC NAME EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	エディットする鍵とその鍵に割り当てるパーカッションを選択します。	
バリュー	C-2～G8　001～128	
説　明	すでにパーカッションが割り当てられている鍵を選択した場合は、エディットしたパーカッションがオーバーライトされます。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラムエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでPC ASGモードを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをKEYネームの箇所に移動し、ダイヤルでエディットするKEYを選択します。

(4) 次にカーソルボタン○でカーソルをパーカッションNO.の箇所に移動し、パーカッションをNO.で選択します。



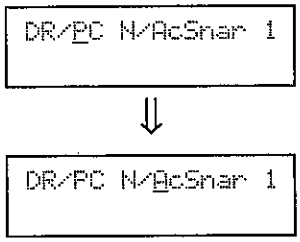
パーカッション・ネーム

PC N		◎ ：バリュー設定 ○ ：NAME NEXT No. ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SINGL EDIT ○ ：DCA LEVEL EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	エディットするパーカッションの名前を設定します。	
バリュー	英数文字、記号	
説　明		

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラムエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでPC Nを選択します。

(3) インクリメント・ダイヤルでパーカッション名を設定します。
1文字目から8文字目まで1文字づつ設定します。



NAMEに使用できる英数文字、記号

```
(space) ! " # $ % & ' ( ) * + , - . /
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [ ¥ ] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } → ←
```

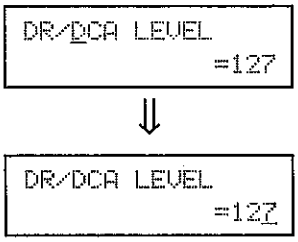
DCAレベル

DCA LEVEL		○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：EDIT KEY SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：PAN ○ ：PLAY MODE
機　能	パーカッションの音量をコントロールします。	
バリュー	000～127	
説　明	パーカッションの音量を調整します。他のセクションとキット全体のバランスは、プレイ・モードのレベルセット (☞P.24) で調整します。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでレベルを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで設定します。



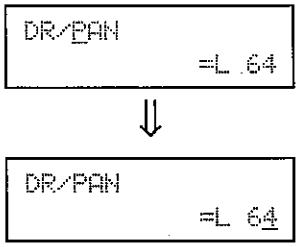
パン

PAN		○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：EDIT KEY SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：KEY EFFECT ○ ：PLAY MODE
機　能	ドラムキット内の選択されたパーカッションの定位を設定します。	
バリュー	L64～000～R63	
説　明		

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルで、パンを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで設定します。



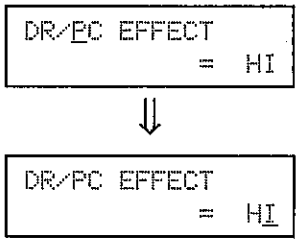
キーエフェクト

PC EFFECT LEVEL		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：EDIT KEY SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SINGL EDIT ○ ：DCO WAVE SELECT EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	パーカッションのエフェクト量を設定をします。	
バリュー	HI、LO	
説　明		

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラムエディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでパーカッションエフェクトを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでHI/LOを選択します。



SEC	PERCUS	OUTPUT
HI	HI	HI
	LO	LO
LO	HI	LO
	LO	LO

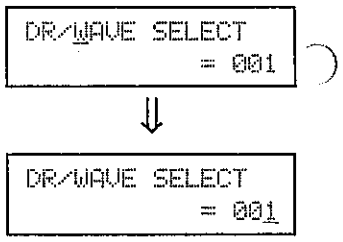
ウェーブ・セレクト

WAVE SELECT		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCO COARSE ○ : PLAY MODE
機　能	ソースのウェーブ（波形）を選択します。	
バリュー	000～255	
説　明	シングルパッチとは別にDC波形 (000～005) 、PCM波形 (006～255) の256種類の波形の中から選択することができます。波形によっては、ピッチの関係で聞こえにくくなる場合があります。 他のパラメーターの設定が同一でも、波形を変えるとまったく別の音色になります。 （各ウェーブの内容はウェーブリストをご参照ください。）	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでウェーブ・セレクトを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでウェーブNo.を選択します。



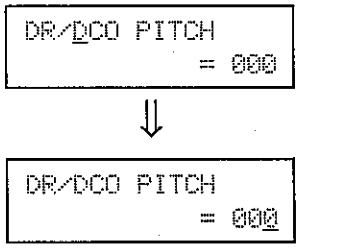
DCOピッチ

DCO PITCH		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCO FINE ○ : PLAY MODE
機　能	ソースの音程を変更するファンクションです。	
バリュー	000～127	
説　明	数字が大きくなるほど、ピッチが高くなります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでDCOピッチを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで値を設定します。



DRUM

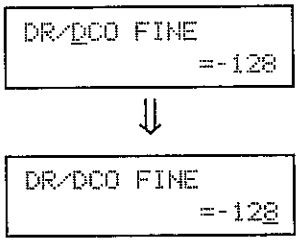
DCOファイン

DCO FINE		
機　能	各ソースの音程を微調整します。	○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCF CUTOFF ○ ：PLAY MODE
バリュー	−128〜000〜＋127	
説　明	−128のとき約−100セント、＋127のとき約＋100セントになります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでファインを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、値をダイヤルで設定します。



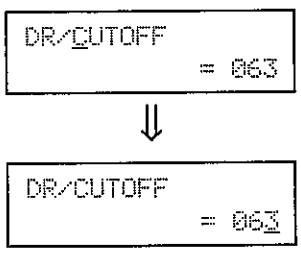
DCFカットオフ

DCF CUTOFF		
機　能	フィルターのカットオフポイントを設定します。	○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCF RESO DEPTH ○ ：PLAY MODE
バリュー	000〜255	
説　明	設定値が大きいほどカットオフポイントは、高い周波数になります。設定値を小さくし過ぎると音がでなくなります。（DCF TYPEがLPFの時）	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでカットオフを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、値をダイヤルで設定します。



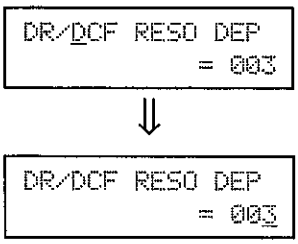
DCFレゾナンス・デプス

DCF RESO DEPTH		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCF VEL CURVE ○ ：PLAY MODE
機　能	カットオフポイント付近のレベルを設定します。	
バリュー	000～003	
説　明	設定値を大きくするほどカットオフポイント付近の倍音が強調されクセのある音になります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでレゾナンスを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、デプスをダイヤルで設定します。



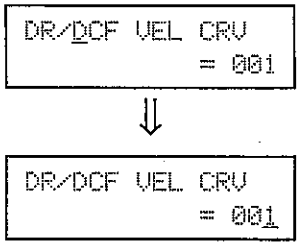
DCFベロシティー・カーブ

DCF VEL CURVE		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCF VEL DEPTH ○ ：PLAY MODE
機　能	鍵盤を弾く強さによってカットオフポイントをコントロールするカーブを選択します。 DCF VEL DEPTH (☞P.87) で変化の度合を調整します。	
バリュー	001、002	
説　明	CURVE 1 カットオフ ベロシティー　CURVE 2 カットオフ ベロシティー	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでベロシティ・カーブを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、カーブをダイヤルで選択します。



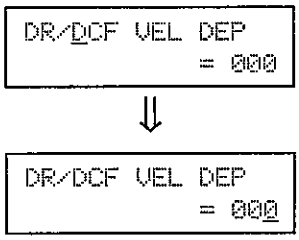
DCFベロシティー・デプス

DCF VEL DEPTH		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF VEL ASIGN ○ : PLAY MODE
機　能	鍵盤を弾く強さによってカットオフ周波数をコントロールするときの変化量を設定。	
バリュー	000～063	
説　明	プラスに設定すると、鍵盤を強く弾くほど音色が明るくなります。 DCF VEL CURVE (☞P.83) で変化率が選択できます。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでベロシティー・デプスを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでバリューを設定します。



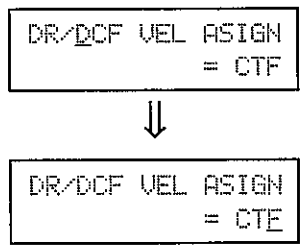
DCFベロシティー・アサイン

DCF VEL ASSIGN		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF ATTACK TIME ○ : PLAY MODE
機　能	ベロシティでCTFをコントロールするか、ENVをコントロールするかを選択します。	
バリュー	CTF、ENV	
説　明	ベロシティでコントロールするファンクションを選択します。CTFに設定すると鍵盤を弾く強さによってカットオフ周波数が変化し、ENVに設定するとエンベロープが変化します。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでベロシティー・アサインを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでCTFかENVを選択します。



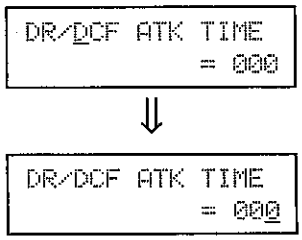
DCFエンベロープ・アタック・タイム

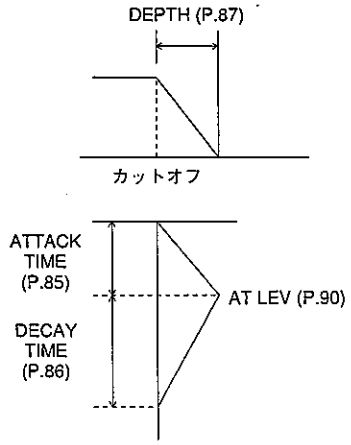
DCF ATK TIME		◎ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ : SYSTEM EDIT MODE ○ : SEC EDIT MODE ○ : DCF DECAY TIME ○ : PLAY MODE
機　能	音の立ち上がりの速さを設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	設定値が大きいほど、音色はゆっくり変化します。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラムエディットモードへ入ります。

(2) さらに、SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでEGアタックを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでEGアタックレベルを設定します。





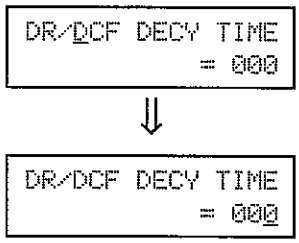
DCFエンベロープ・ディケイ・タイム

DCF DECAY TIME		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL. EDIT ○ ：DCA VEL CURVE EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	アタックがサスティン・レベルの周波数に到達するまでの時間を設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	設定値が小さいほどディケイ・タイムが短くなります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) さらに、SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでEGディケイを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでディケイを設定します。



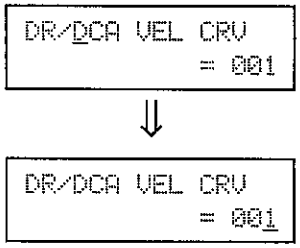
DCAベロシティー・カーブ

DCA VEL CURVE		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL. EDIT ○ ：DCA VEL DEPTH EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	鍵盤を弾く強さ（ベロシティー）によってエンベロープの音量や長さをコントロールするときの変化のしかたを選択します。 DCA VEL DEPTH (☞P.90) で変化の度合を調整します。	
バリュー	001、002	
説　明	CURVE 1 音量 ベロシティー　CURVE 2 音量 ベロシティー	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) さらに、SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでベロシティー・カーブを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでベロシティー・カーブを選択します。



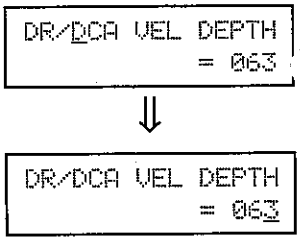
ベロシティー・デプス

DCA VEL DEPTH		○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：DCA ATTACK TIME ○ ：PLAY MODE
機　能	鍵盤を弾く強さ（ベロシティー）によってエンベロープの音量や長さをコントロールするときの変化のしかたを選択します。	
バリュー	000～063	
説　明	マイナスに設定すると、強く弾くほど音量は小さくなります。 変化のしかたは、ベロシティー・カーブで設定します。 DCA VEL CURVE (☞P.86) で変化率を選択します。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) さらに、SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでベロシティー・デプスを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでベロシティー・デプスを設定します。



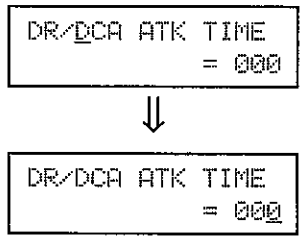
DCAエンベロープ・アタック・タイム

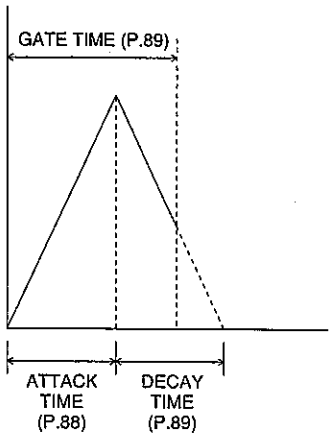
DCA ATTACK TIME		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：SYSTEM EDIT MODE SEC_EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL_EDIT ○ ：DCA DECAY TIME EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	音の立ち上がりの速さを設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	設定値が小さいほど鋭い（アタックが速い）立ち上がりになります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

(2) SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでエンベロープ・アタックを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでエンベロープ・アタックを設定します。





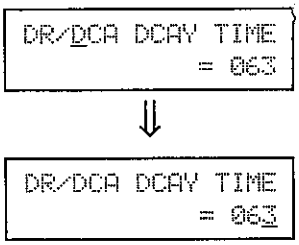
DCAエンベロープ・ディケイ・タイム

DCA DECAY TIME		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ SYSTEM : SYSTEM EDIT MODE ○ SEC. EDIT : SEC EDIT MODE ○ SINGL. EDIT : GATE TIME ○ EXIT : PLAY MODE
機　能	音量がアタックレベルからサスティーンレベルに達するまでの時間を設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	設定値が小さいほどディケイタイムは短くなります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラム・エディットモードへ入ります。

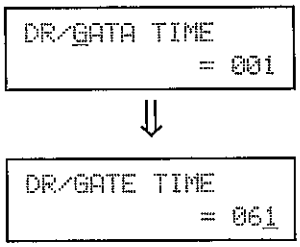
(2) さらに、SINGLE EDITボタンまたはダイヤルでエンベロープ・ディケイを選択します。

(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでディケイ・タイムを設定します。



ゲート・タイム

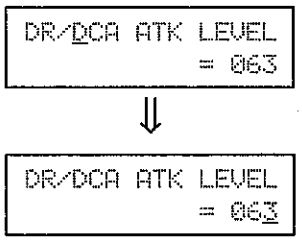
GATE TIME		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ SYSTEM : SYSTEM EDIT MODE ○ SEC. EDIT : SEC EDIT MODE ○ SINGL. EDIT : DCF ATK LEVEL ○ EXIT : PLAY MODE
機　能	パーカッションの発音時間を設定します。 ディケイが長く設定されていてもゲート・タイムで発音がとまります。	
バリュー	001～255	
説　明	設定値が大きいほどディケイタイムが長くなります。	



DCFアタック・レベル

DCF ATK LEVEL		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT SYSTEM ○ : SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ : SECTION EDIT MODE SNGL EDIT ○ : DCF SUS LEVEL EXIT ○ : PLAY MODE
機　能	音の立ち上がりの音量を設定します。	
バリュー	−064～063	
説　明	設定値が大きいほど、立ち上がり時の音量が大きくなります。	

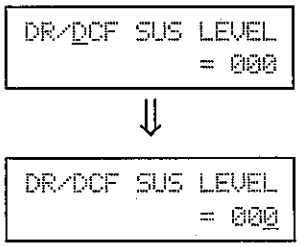
(1) SINGLE EDITボタンを押してドラムエディットモードへ入ります。
(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでアタックレベルを選択します。
(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでアタックレベルを設定します。



DCFサスティン・レベル

DCF SUS LEVEL		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT SYSTEM ○ : SYSTEM EDIT MODE SEC. EDIT ○ : SECTION EDIT MODE SNGL EDIT ○ : DCF ENV DEPT EXIT ○ : PLAY MODE
機　能	ゲート・タイムが終わるまでのカットオフ周波数を設定します。	
バリュー	−064～063	
説　明		

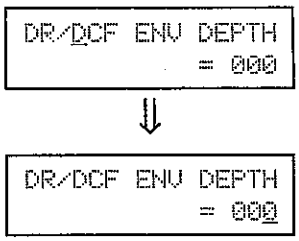
(1) SINGLE EDITボタンを押してドラムエディットモードへ入ります。
(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでアタックレベルを選択します。
(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでアタックレベルを設定します。



DCFエンベロープ・デプス

DCF ENV DEPTH		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SECTION EDIT MODE ○ ：DCF TYPE ○ ：PLAY MODE
機　能	エンベロープによる音色変化をどのくらいかけるかを設定します。	
バリュー	000～063	
説　明	エンベロープ・カーブのレベルが大きくなるほど、カットオフ周波数は高く（音色が明るく硬く）なります。	

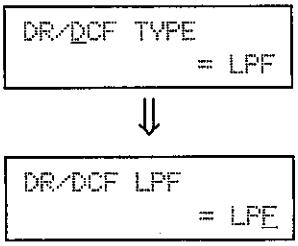
(1) SINGLE EDITボタンを押してドラムエディットモードへ入ります。
(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでアタックレベルを選択します。
(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでアタックレベルを設定します。



DCFタイプ

DCF TYPE		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：SYSTEM EDIT MODE ○ ：SECTION EDIT MODE ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：PLAY MODE
機　能	フィルターの種類を選択します。	
バリュー	LPF、HPF	
説　明	ソースから出力された音源波形を加工するフィルターのタイプを選択します。LPFは倍音を多く含んだ音源波形からカットオフで設定した数値より高い周波数の倍音をカットし、音色を調整します。HPFは、カットオフで設定した数値より低い周波数がカットされ倍音だけで構成された音色になります。	

(1) SINGLE EDITボタンを押してドラムエディットモードへ入ります。
(2) SINGLE EDITボタンまたは、ダイヤルでアタックレベルを選択します。
(3) カーソル・ボタン○でカーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルでアタックレベルを設定します。



第6章　システムの設定について

ここでは、GMegaの全体に関わる設定をします。システムエディットの機能には、6つのグループがあります。

SYSTEM EDIT

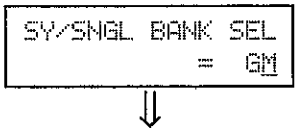
- BANK SELECT　シングル・パッチ、ドラム・キットのバンクを選択します。
- EFFECT TYPE　エフェクト・タイプの選択とファンクションの選択を行います。
- UNIT RCV FILTER　MIDIの受信に関する設定を行います。
- Ser. I/F MODE　SERIAL I/FのMODEを設定します。
- DUMP　GMegaのデータを外部のMIDI機器へ転送・保存します。
- POWER ON MODE　GMegaのパワー・スイッチをONしたときのモードを設定します。

【注意】
曲を演奏中のエディットは、ゆっくりとバリューダイヤルを操作してください。

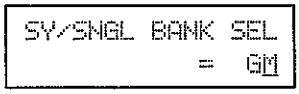
バンク・セレクト

BANK SELECT		○ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：EFFECT TYPE ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：SGL/DR EDIT MODE ○ ：PLAY MODE
機　能	シングルパッチのバンクを選択します。	
バリュー	USER、GM、SP	
説　明	GM：ジェネラルMIDI対応バンク SP：サウンドパレット（従来のデータ）対応バンク USER：ユーザーが創った音色をメモリーするバンク バンクが切り換るまでに数秒かかります。曲の演奏中は、切り換えないで下さい。	

(1)　SYSTEMボタンを押して、システム・エディットモードに入ります。



(2)　ダイヤルでバンクを選択します。



【注意】
バンクを切り換えると、USER以外はセクションがリセットされます。

【ヒント】
本機はほとんどのパネル操作を、エクスクルーシブでMIDI OUTより送信しています。

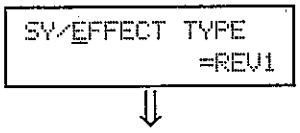
SYSTEM

エフェクト・タイプ

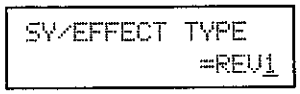
SYS EFFECT TYPE		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：EFFECT PARAMETER SEC. EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○ ：SGL/DR EDIT MODE EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	使用するエフェクト・タイプを選択します。	
バリュー	REV 1～6	
説　明	ここで選択したエフェクトはセクション、ドラムキットともに共通です。また、EFFECTのHI/LOは、セクションごと、ドラムキットごとに設定できます (☞P.34) 。 選択したエフェクトによって設定するパラメーターが異なります。 エフェクトが切り換るまでに数秒かかります。	

(1)　SYSTEMボタンを押して、システム・エディットモードに入ります。

(2)　SYSTEMボタンを押すか、○を押してダイヤルを回して、エフェクト・タイプを選択します。



(3)　カーソル・ボタン○を押して、カーソルでエフェクト・タイプの箇所に移動し、ダイヤルで選択します。



【注意】
曲データの演奏中には、エフェクト・タイプを切り換えないで下さい。

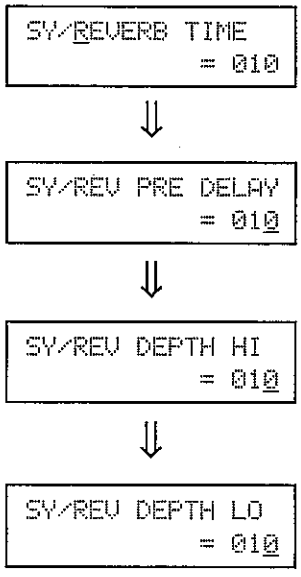
SYSTEM

エフェクト・パラメーター (REV 1～6)

EFFECT PARAMETER 1～6			
機　能	エフェクト・タイプにREV1～6のいずれかを選択したときのパラメーターの 設定をします。		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：UNIT TUNE SEC EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○ ：SGL/DR EDIT MODE EXIT ○ ：PLAY MODE
バリュー	PARAMETER 1	REVERB TIME	001～010：REV1～3とREV4～6共通
	PARAMETER 2	REV PRE DELAY	000～010：REV1～3とREV4～6共通
	PARAMETER 3	REV DEPTH HI	001～010：REV1～6共通
	PARAMETER 4	REV DEPTH LO	001～010：REV1～6共通
説　明	REVERB TIME	設定値が大きいほど長くなります。	
	REV PRE DELAY	設定値が大きいほどディレイが長くなります。	
	REV DEPTH	設定値が大きいほど効果が大きくなります。	

(1) エフェクト・タイプ選択後、SYSTEMボタンを押すか、○を押してダイヤルで、設定するパラメーターを選択します。

(2) カーソルをバリューの箇所へ移動し、ダイヤルで数値を設定します。



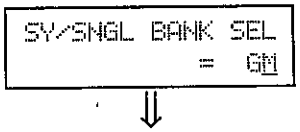
SYSTEM

95　チューニング

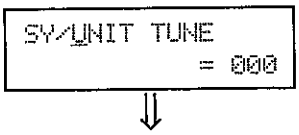
ユニット・チューン

UNIT TUNE		○ : バリュー設定 ▷ : MODE SELECT ◁ : FUNCTION SELECT SYSTEM : UNIT RCV CH SEC. EDIT : SEC EDIT MODE SNGL EDIT : SGL/DR EDIT MODE EXIT : PLAY MODE
機　能	GMega全体のピッチのチューニングを設定します。	
バリュー	−128〜000〜+127	
説　明	ピアノなどの他の楽器とのピッチの調整を行います。 最高で上下半音（約50セント）です。	

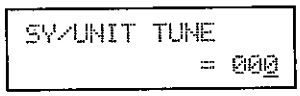
(1)　SYSTEMボタンを押して、システム・エディット・モードに入ります。



(2)　ユニット・チューンが表示されるまで、SYSTEMボタンを押すか、◁を押してダイヤルを回します。



(3)　カーソル・ボタン◁を押して、カーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで数値を設定します。

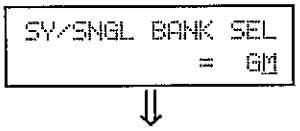


SYSTEM

ユニット・レシーブ・チャンネル

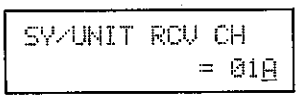
UNIT RCV CH		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT ○ ：UNIT RCV PGM ○ ：SEC EDIT MODE ○ ：SGL/DR EDIT MODE ○ ：PLAY MODE
機　能	エクスクルーシブ・メッセージの受信チャンネルを設定します。	
バリュー	01A～16A	
説　明	エクスクルーシブ・メッセージは01A～16A (MIDI IN A) で受信することができます。 UNIT RCV EXCL (☞P.98) がOFFのときは、エクスクルーシブ・メッセージは受信できません。	

(1) SYSTEMボタンを押して、システム・エディット・モードに入ります。



(2) ユニット・レシーブ・チャンネルが表示されるまで、SYSTEMボタンを押すか、○を押してダイヤルを回します。

(3) カーソル・ボタン○を押して、カーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで設定します。



SYSTEM

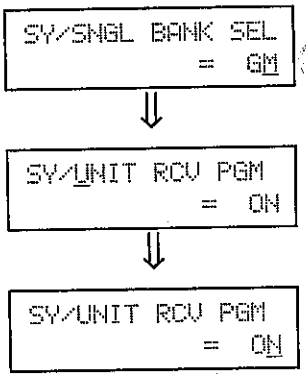
ユニット・レシーブ・プログラムチェンジ

UNIT RCV PGM		○ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT ○ SYSTEM : UNIT RCV EXCL ○ SEC EDIT : SEC EDIT MODE ○ SNGL EDIT : SGL/DR EDIT MODE ○ EXIT : PLAY MODE
機　能	プログラムチェンジ情報を受け付けるかどうかを選択します。	
バリュー	ON、OFF	
説　明		

(1) SYSTEMボタンを押して、システム・エディット・モードに入ります。

(2) ユニット・レシーブ・プログラム・チェンジが表示されるまで、SYSTEMボタンを押すか、○を押してダイヤルを回します。

(3) カーソル・ボタン○を押して、カーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで選択します。

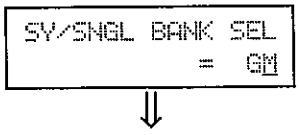


SYSTEM

ユニット・レシーブ・エクスクルーシブ

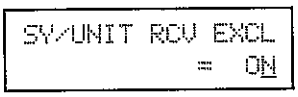
UNIT RCV EXCL		○ : バリュー設定 △ : MODE SELECT △ : FUNCTION SELECT SYSTEM : UNIT RCV MODE SEC EDIT : SEC EDIT MODE SNGL EDIT : SGL/DR EDIT MODE EXIT : PLAY MODE
機　能	エクスクルーシブ情報を受け付けるかどうかを選択します。	
バリュー	ON、OFF	
説　明	ONに設定するとUNIT RCV CH (☞P.96) で設定されているMIDIチャンネル (01A～16A) でエクスクルーシブ・メッセージを受信します。	

(1) SYSTEMボタンを押して、システム・エディット・モードに入ります。



(2) ユニット・レシーブ・エクスクルーシブが表示されるまで、SYSTEMボタンを押すか、△を押してダイヤルを回します。

(3) カーソル・ボタン○を押して、カーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで選択します。

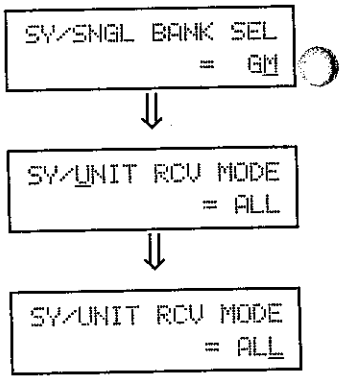


99　簡易スピルオーバー

ユニット・レシーブ・モード

UNIT RCV MODE		◯ : バリュー設定 ○ : MODE SELECT ○ : FUNCTION SELECT SYSTEM ○ : Ser. I/F MODE SEC_EDIT ○ : SEC EDIT MODE SNGL_EDIT ○ : SGL/DR EDIT MODE EXIT ○ : PLAY MODE
機　能	簡易スピルオーバーの設定です。	
バリュー	ALL、ODD、EVEN	
説　明	ODDにするとMIDI INのノート情報のうち奇数のみを演奏します。EVENの時は偶数、ALLの時は全てのノート情報を演奏します。2台のGMegaでトータル64POLYの演奏が可能です。	

(1)　SYSTEMボタンを押して、システム・エディット・モードに入ります。



(2)　ユニット・レシーブ・モードが表示されるまで、SYSTEMボタンを押すか、○を押してダイヤルを回します。

(3)　カーソル・ボタン○を押して、カーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで選択します。

SYSTEM

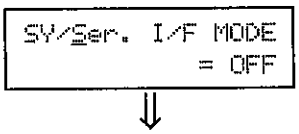
99

Ser. I/Fモード

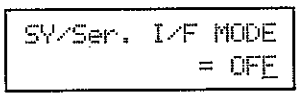
Ser. I/F MODE		○ ：バリュー設定 ▲ ：MODE SELECT ▲ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ：DUMP ALL SEC EDIT ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ：SGL/DR EDIT MODE EXIT ：PLAY MODE
機　能	SERIAL I/Fのモードを設定します。 I/F MODEの設定によって、MIDI OUTの設定も変わります。	
バリュー	OFF、OUT、SEQ、EDIT	
説　明	OFF：SERIAL I/Fを使わず、曲を演奏するモードです。 OUT：SERIAL I/Fを使わず、外部からGMegaをEDITするモードです。 SEQ：SERIAL I/Fで曲を演奏するモードです。 EDIT：SERIAL I/Fで外部からGMegaをEDITするモードです。	

(1) SYSTEMボタンを押して、システム・エディット・モードに入ります。

(2) Ser. I/Fモードが表示されるまで、SYSTEMボタンを押すか、▲を押してダイヤルを回します。



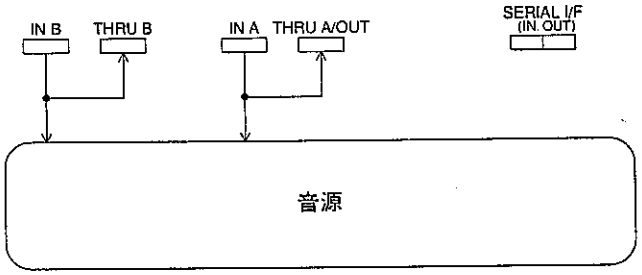
(3) カーソル・ボタン▲を押して、カーソルをバリューの箇所に移動し、ダイヤルで選択します。



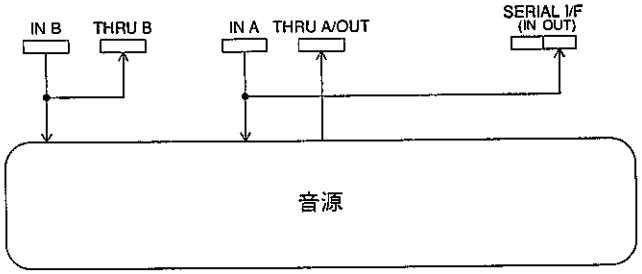
SYSTEM

SERIAL I/Fの設定とMIDI信号の流れ

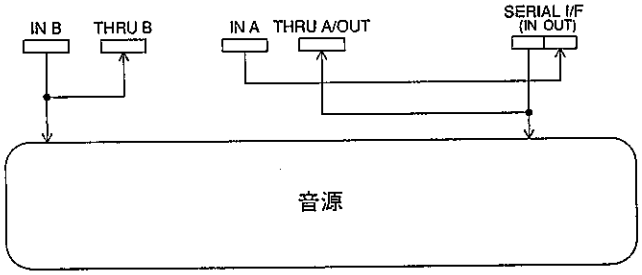
I/F MODE→OFF



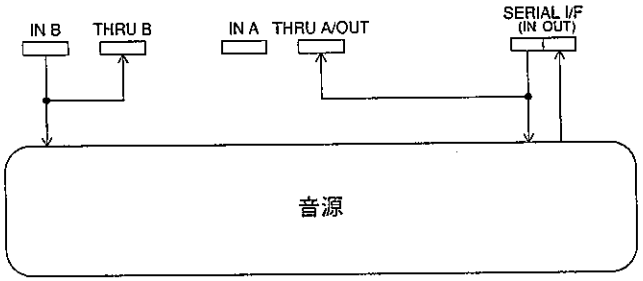
I/F MODE→OUT



I/F MODE→SEQ



I/F MODE→EDIT



SYSTEM

ダンプ・オール

DUMP ALL		◎ ：バリュー設定 △ ：MODE SELECT △ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：DUMP SEC, SYS SEC EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL EDIT ○ ：SGL/DR EDIT MODE EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	GMegaの全データを外部のMIDI機器へ送信します。送信内容は、ユーザーバンクとシステムです。バンク・セレクト (P.92) は、USERに設定してください。ダンプ・リクエストも同様です。送信に3分強かかります。	
バリュー	Y (YES)、N	

(1) SYSTEMボタンを押して、システム・エディット・モードに入ります。

```
SY/SNGL BANK SEL
              =USER
```

⇓

(2) ダンプ・オールが表示されるまで、SYSTEMボタンを押すか、△を押してダイヤルを回します。

```
SY/DUMP ALL
       EXEC?= N/Y
```

⇓

(3) カーソル・ボタン△を押して、カーソルをバリューの箇所に移動します。
ダイヤルを右へ回してYを選択するとYESの表示の後、SURE?と聞いてきます。

```
SY/DUMP ALL
       SURE?= N/Y
```

⇓

(4) さらに、ダイヤルを右へ回してYを選択すると、同様にYESが表示されます。
送信が終了するとCOMPLETEと表示され、ディスプレイは(3)の状態に戻ります。

```
SY/DUMP ALL
       COMPLETE!!
```

【注意】
ここで、ダイヤルを左へ回してNを選択するとCANCELED!!が表示され(3)の状態に戻ります。

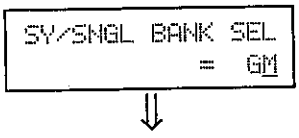
【ヒント】
Q-80 (EX) にデータをダンプする場合は、トラックにリアル・タイムレコーディングして下さい。

ダンプ・セクション+システム

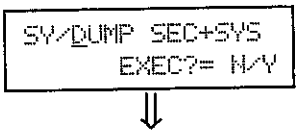
DUMP SEC+SYS DATA	
機　能	現在選ばれているバンクのセクション、システムデータだけを外部のMIDI機器へ送信します。20秒程かかります。
バリュー	Y (YES)、N

◎ : バリュー設定
○ : MODE SELECT
○ : FUNCTION SELECT
SYSTEM ○ : FACTORY RESET
SEC EDIT ○ : SEC EDIT MODE
SNGL EDIT ○ : SGL/DR EDIT MODE
EXIT ○ : PLAY MODE

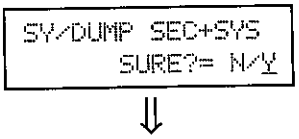
(1) SYSTEMボタンを押して、システム・エディット・モードに入ります。



(2) ダンプ・セクションが表示されるまで、SYSTEMボタンを押すか、○を押してダイヤルを回します。



(3) カーソル・ボタン○を押して、カーソルをバリューの箇所に移動します。
ダイヤルを右へ回してYを選択するとYESの表示の後、SURE?と聞いてきます。



(4) さらに、ダイヤルを右へ回してYを選択すると、同様にYESが表示されます。
送信が終了するとCOMPLETEと表示され、ディスプレイは(3)の状態に戻ります。

【注意】
ここで、ダイヤルを左へ回してNを選択するとCANCELED!!が表示され(3)の状態に戻ります。

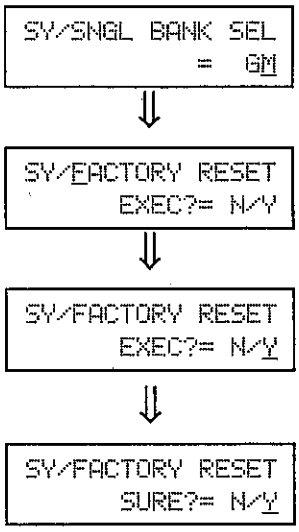
【ヒント】
Q-80 (EX) にデータをダンプする場合は、トラックにリアル・タイムレコーディングして下さい。

SYSTEM

ファクトリー・リセット

FACTORY RESET		◎ ：バリュー設定 ○ ：MODE SELECT ○ ：FUNCTION SELECT SYSTEM ○ ：BANK SELECT SEC_EDIT ○ ：SEC EDIT MODE SNGL_EDIT ○ ：SGL/DR EDIT MODE EXIT ○ ：PLAY MODE
機　能	GMegaを工場出荷時の状態に戻します。	
バリュー	Y (Yes)、N	
説　明	システム・セクションをすべてリセットし、ユーザーバンク音色（シングル・パーカッション）とドラム・キー・アサインはGMバンクと同じ内容になります。 リセットするまで数秒かかります。リセット中に電源を切ると動作が異常になります。再度リセットして下さい。	

(1) SYSTEMボタンを押して、システム・エディット・モードに入ります。



(2) パワー・オン・モードが表示されるまで、SYSTEMボタンを押すか、○を押してダイヤルを回します。

(3) カーソル・ボタン○を押して、カーソルをバリューの箇所に移動します。
ダイヤルを右へ回してYを選択するとYESの表示の後SURE?と聞いてきます。

(4) さらに、ダイヤルを右へ回してYを選択すると、同様にYESが表示されます。
送信が終了するとCOMPLETEと表示され、ディスプレイは(3)の状態に戻ります。

【注意】
ここで、ダイヤルを左へ回してNを選択するとCANCELED!!が表示され(3)の状態に戻ります。

SYSTEM

105

GMega SINGLE PATCH一覧

GM BANK

No.	Voice	Source	No.	Voice	Source
1	GrPiano	1	65	SprnoSax	1
2	BrPiano	1	66	Alto Sax	1
3	El Grand	2	67	TenorSax	1
4	HnkyTonk	2	68	Bari Sax	1
5	ElPiano1	2	69	Oboe	1
6	ElPiano2	2	70	EnglHorn	2
7	Hrpschrd	2	71	Bassoon	2
8	Clavi	1	72	Clarinet	1
9	Celesta	2	73	Piccolo	1
10	Glocken	2	74	Flute	1
11	MusicBox	2	75	Recorder	2
12	Vibes	1	76	PanFlute	1
13	Marimba	1	77	Bottle	1
14	Xylophon	1	78	Shakhach	2
15	TubulBel	1	79	Whistle	2
16	Dulcimer	2	80	Ocarina	2
17	DrawOrgn	2	81	SquareLd	2
18	PercOrgn	2	82	Saw Ld	2
19	RockOrgn	2	83	CallopLd	2
20	ChrcOrgn	2	84	Chiff Ld	2
21	ReedOrgn	2	85	CharanLd	2
22	Acordion	2	86	Voice Ld	2
23	Harmnica	1	87	Fifth Ld	2
24	TangoAcd	2	88	Bass &Ld	2
25	NylonGtr	1	89	NewAgePd	2
26	SteelGtr	1	90	Warm Pd	2
27	Jazz Gtr	2	91	PolySyPd	2
28	CleanGtr	1	92	Choir Pd	2
29	Mute Gtr	1	93	Bowed Pd	2
30	Ovrdrive	2	94	Metal Pd	2
31	Distortd	1	95	Halo Pd	2
32	Harmnics	1	96	Sweep Pd	2
33	WoodBass	1	97	Rain	2
34	FngrBass	1	98	SoundTrk	2
35	PickBass	1	99	Crystal	2
36	Fretless	1	100	Atmosphr	2
37	SlapBas1	1	101	Bright	2
38	SlapBas2	1	102	Goblin	2
39	SynBass1	2	103	Echoes	1
40	SynBass2	1	104	SciFi	2
41	Violin	1	105	Sitar	1
42	Viola	1	106	Banjo	1
43	Cello	1	107	Shamisen	1
44	Contra	1	108	Koto	1
45	TremStrg	2	109	Kalimba	2
46	Pizzicto	2	110	Bagpipe	2
47	Harp	1	111	Fiddle	2
48	Timpani	1	112	Shanai	2
49	StrgEns1	1	113	TnklBell	2
50	StrgEng2	1	114	Agogo	1
51	SynStrg1	1	115	Stl Drum	1
52	SynStrg2	2	116	WoodBlok	1
53	AahChoir	1	117	TaikoDrm	1
54	OohChoir	1	118	MelodTom	1
55	SynChoir	2	119	SynthTom	2
56	Orch Hit	1	120	RevCymbl	1
57	Trumpet	1	121	FretNoiz	1
58	Trombone	1	122	BrthNoiz	1
59	Tuba	2	123	Seashore	2
60	Mute Trmp	1	124	BrdTweet	2
61	FrenchHr	1	125	Telphone	1
62	BrasSect	1	126	Helicptr	1
63	SynBras1	2	127	Applause	2
64	SynBras2	2	128	Gunshot	1

SP BANK

No.	Voice	Source	No.	Voice	Source
001	GrandPf1	1	065	Wood Bs1	1
002	BrightPf	1	066	Wood Bs2	1
003	GrandPf2	1	067	PickedBs	1
004	E. Pf1	2	068	FingerBs	1
005	E. Gr Pf1	2	069	SlapBs 1	1
006	E. Pf2	2	070	SlapBs 2	1
007	E. Gr Pf2	2	071	Fretles1	1
008	HnkyTonk	2	072	Fretles2	1
009	RockOrgn	2	073	Flute 1	1
010	DrawOrgn	2	074	Flute 2	1
011	PercOrgn	2	075	Piccolo1	1
012	ElecOrgn	2	076	Piccolo2	2
013	PipOrgn1	2	077	Recorder	2
014	PipOrgn2	2	078	PanFlute	1
015	PipOrgn3	2	079	S. Sax	1
016	Acordion	2	080	A. Sax	1
017	Harpsi 1	2	081	T. Sax	1
018	Harpsi 2	2	082	B. Sax	1
019	Harpsi 3	2	083	Cl 1	1
020	Clavi 1	1	084	Cl 2	1
021	Clavi 2	1	085	Oboe	1
022	Clavi 3	1	086	SawBrass	2
023	Celesta1	2	087	Bassoon	2
024	Celesta2	2	088	Harmnica	1
025	SynBras1	2	089	Trumpet1	1
026	SynBras2	2	090	Trumpet2	1
027	OvdrveGt	2	091	Tb 1	1
028	Dist Gt	1	092	Tb 2	2
029	SynBs1	2	093	FreHorn1	1
030	SynBs2	1	094	FreHorn2	2
031	SynBs3	2	095	Tuba	2
032	SynBs4	2	096	BrsEns 1	1
033	NewAgePd	2	097	BrsEns 2	2
034	Warm Pd	2	098	Vibe 1	1
035	Choir Pd	1	099	Vibe 2	2
036	Bowed Pd	2	100	Mallet	2
037	SoundTrk	2	101	WindBell	2
038	Atmosphr	2	102	Glocken	2
039	SynWarm	2	103	TubulBel	1
040	SynVoice	2	104	Xylophon	1
041	EchoBell	2	105	Maimba	1
042	Rain	2	106	Koto	1
043	SynWind	2	107	Shamisen	1
044	Echoes	1	108	Shaku8	2
045	SynSolo	2	109	Whistle1	2
046	ReedOrgn	2	110	Whistle2	2
047	SynBell	2	111	Bottle	1
048	Square	2	112	Chiff	2
049	Strings1	1	113	Timpani	1
050	Strings2	1	114	Melo Tom	1
051	SynStrgs	1	115	DeepSnar	2
052	Pizzicto	2	116	SynDrum1	2
053	Violin	1	117	SynDrum2	2
054	Viola	1	118	Taiko	1
055	Cello 1	1	119	TaikoRim	1
056	Cello 2	1	120	Cymbal	1
057	Con Bass	1	121	Castanet	1
058	Harp 1	1	122	Triangle	1
059	Harp 2	1	123	Orch Hit	1
060	NylonGtr	1	124	NewSyn1	2
061	SteelGtr	1	125	NewSyn2	2
062	E. Gt 1	1	126	NewSyn3	2
063	E. Gt 2	2	127	NewSyn4	2
064	Sitar	1	128	NewSyn5	2

105

106

Drum Key Assign

No.	Key Name	STANDARD	Room	Power	Electro	BOB	Jazz	Orchstr
0	C-2	BOB BD	×	×	×	×	×	×
1	C#-2	BOB Rim	×	×	×	×	×	×
2	D-2	BOB SD	×	×	×	×	×	×
3	D#-2	BOB LoTom2	×	×	×	×	×	×
4	E-2	BOB CloseHH.	×	×	×	×	×	×
5	F-2	BOB LoTom1	×	×	×	×	×	×
6	F#-2	BOB MidTom2	×	×	×	×	×	×
7	G-2	BOB OpenHH	×	×	×	×	×	×
8	G#-2	BOB MidTom1	×	×	×	×	×	×
9	A-2	BOB HiTom2	×	×	×	×	×	×
10	A#-2	BOB Cym.	×	×	×	×	×	×
11	B-2	BOB HiTom1	×	×	×	×	×	×
12	C-1	BOB Cowbell	×	×	×	×	×	×
13	C#-1	BOB HiConga	×	×	×	×	×	×
14	D-1	BOB Midconga	×	×	×	×	×	×
15	D#-1	BOB LowConga	×	×	×	×	×	×
16	E-1	BOB Maracas	×	×	×	×	×	×
17	F-1	BOB Clabes	×	×	×	×	×	×
18	F#-1	MONDO Kick	×	×	×	×	×	×
19	G-1	Gated SD	×	×	×	×	×	×
20	G#-1	PowerTomLow2	×	×	×	×	×	×
21	A-1	PowerTomLow1	×	×	×	×	×	×
22	A#-1	PowerTomMid2	×	×	×	×	×	×
23	B-1	PowerTomMid1	×	×	×	×	×	×
24	C0	PowerTomHi2	×	×	×	×	×	×
25	C#0	PowerTomHi1	×	×	×	×	×	×
26	D0	**MUTE**	×	×	×	×	×	×
27	D#0	HighQ						CloseHH
28	E0	Slap						Pedal HH
29	F0	Scrach Push						Open HH
30	F#0	SCrach Pull						RideCym1
31	G0	Sticks						
32	G#0	Square Click						
33	A0	Metoronome Click						
34	A#0	Metotonome Bell						
35	B0	Ac Bass Drum 2						Orch BD2
36	C1	Bass Drum1		MONDO Kick	Elec.SD	BOB BD	Jazz BD	Orch BD1
37	C#1	Side Stick				BOB Rim		
38	D1	Ac Snare1		Gated SN	Elec.SD	BOB SD	Brush Tap	Orch SD
39	D#1	HandClap			EFF Clap		Brush Slap	Castanets
40	E1	Ac Snare2			Gated SN		Brush Swirl	Orch SD
41	F1	Low F Tom	Room Tom Low2	PowerTomLow2	Elec.Lo Tom2	BOB LoTom2		Timpani F
42	F#1	CloseHH				BOB CloseHH.		Timpani F#
43	G1	Hi F Tom	Room Tom Low1	PowerTomLow1	Elec.Lo Tom1	BOB LoTom1		Timpani G
44	G#1	Pedal HH				BOB CloseHH.		Timpani G#
45	A1	Low Tom	Room Tom Mid2	PowerTomMid2	Elec.Mid Tom2	BOB MidTom2		Timpani A
46	A#1	Open HH				BOB OpenHH		Timpani A#
47	B1	Low-Mid-Tom	Room Tom Mid1	PowerTomMid1	Elec.Mid Tom1	BOB MidTom1		Timpani B
48	C2	Hi-Mid-Tom	Room Tom Hi2	PowerTomHi2	Elec.Hi Tom2	BOB HiTom2		Timpani c
49	C#2	TopCym1				BOB Cym.		Timpani c#
50	D2	High Tom	Room Tom Hi1	PowerTomHi1	Elec.Hi Tom1	BOB HiTom1		Timpani d
51	D#2	SidCym1						Timpani d#
52	E2	ChinaCym.			ReverseCym.			Timpani e
53	F2	RideBell						Timpani f
54	F#2	Tambourine						
55	G2	SplashCym.						
56	G#2	Cowbell				BOB Cowbell		
57	A2	TopCym2						OrchCym2
58	A#2	Vibraslap						
59	B2	SidCym2						OrchCym1
60	C3	Hi Bongo						
61	C#3	Lo Bongo						
62	D3	Mute Hi conga				BOB HiConga		
63	D#3	Open Hi Conga				BOB Midconga		
64	E3	Lo Conga				BOB LowConga		
65	F3	Hi Timbale						
66	F#3	Lo Timbale						
67	G3	High Agogo						
68	G#3	Lo Agogo						
69	A3	Cabasa						
70	A#3	Maracas				BOB Maracas		
71	B3	Short Whistle						

106

107

No.	Key Name	STANDARD	Room	Power	Electro	BOB	Jazz	Orchstr
72	C4	Long Whistle						
73	C#4	Short Guiro						
74	D4	Long Guiro						
75	D#4	Claves				BOB Claves		
76	E4	Hi Wood Block						
77	F4	Lo Wood Block						
78	F#4	Mute Cuica						
79	G4	Open Cuica						
80	G#4	Mute Triangle						
81	A4	Open Triangle						
82	A#4	Shaker						
83	B4	Jingle bell						
84	C5	Belltree			Echo Gras			
85	C#5	Castanets						
86	D5	MuteSurdo						
87	D#5	OpenSurdo						
88	E5	Elec.BD	×	×	×	×	×	Applause
89	F5	Elec.SD	×	×	×	×	×	×
90	F#5	Elec.Lo Tom2	×	×	×	×	×	×
91	G5	Elec.Lo Tom1	×	×	×	×	×	×
92	G#5	Elec.Mid Tom2	×	×	×	×	×	×
93	A5	Elec.Mid Tom1	×	×	×	×	×	×
94	A#5	Elec.Hi Tom2	×	×	×	×	×	×
95	B5	Elec.Hi Tom1	×	×	×	×	×	×
96	C6	ReverseCym.	×	×	×	×	×	×
97	C#6	Brush Tap	×	×	×	×	×	×
98	D6	Brush Slap	×	×	×	×	×	×
99	D#6	Brush Swirl	×	×	×	×	×	×
100	E6	Jazz BD	×	×	×	×	×	×
101	F6	Concert BD2	×	×	×	×	×	×
102	F#6	Concert BD1	×	×	×	×	×	×
103	G6	Concert SD	×	×	×	×	×	×
104	G#6	Timpani F	×	×	×	×	×	×
105	A6	Timpani F#	×	×	×	×	×	×
106	A#6	Timpani G	×	×	×	×	×	×
107	B6	Timpani G#	×	×	×	×	×	×
108	C7	Timpani A	×	×	×	×	×	×
109	C#7	Timpani A#	×	×	×	×	×	×
110	D7	Timpani B	×	×	×	×	×	×
111	D#7	Timpani c	×	×	×	×	×	×
112	E7	Timpani c#	×	×	×	×	×	×
113	F7	Timpani d	×	×	×	×	×	×
114	F#7	Timpani d#	×	×	×	×	×	×
115	G7	Timpani e	×	×	×	×	×	×
116	G#7	Timpani f	×	×	×	×	×	×
117	A7	Concert Cym2	×	×	×	×	×	×
118	A#7	Concert Cym1	×	×	×	×	×	×
119	B7	Applause	×	×	×	×	×	×
120	C8	Room Tom Low2	×	×	×	×	×	×
121	C#8	Room Tom Low1	×	×	×	×	×	×
122	D8	Room Tom Mid2	×	×	×	×	×	×
123	D#8	Room Tom Mid1	×	×	×	×	×	×
124	E8	Room Tom Hi2	×	×	×	×	×	×
125	F8	Room Tom Hi1	×	×	×	×	×	×
126	F#8	EFF Clap	×	×	×	×	×	×
127	G8	Echo Gras	×	×	×	×	×	×

※空白はスタンダードと同じです。

【注意】
表中の"No."はMIDIノートナンバーを示します。パーカッション・パッチは、STANDARDの欄に書かれている名称で番号は表中のNo.に1を加えた番号になります。

107

108

主な仕様

- 波形
  16ビットPCM十16ビットDC
- 同時発音数
  32（1ソース時）
- プログラム・メモリー
  ROMバンク×2 (GM/SP), RAMバンク (USER)×1
  1バンクあたり：シングル・パッチ×128, ドラム×7キット、パーカッション・パッチ×128
- マルチティンバー機能
  32セクション
- プレイ・モード
  SNGL No., RCV CH, LEVEL, STATUS
- セクション・エディット・モード
  COPY＜セクション1～32＞
  PAN, TRANSPOSE, TUNE, EFFECT, BEND DEPTH, CUTOFF OFFSET, DCA (ATTACK, RELEASE) OFFSET, ZONE (LO, HI) MOD WHEEL (VIB, DEPTH), PRESS (VIB, DEPTH) HOLD, TEMPERAMENT (TYPE, KEY)
- シングル・エディット・モード
  COPY, EXCH, NAME, MONITOR
  DCO (WAVE SEL, KEY TRACK, FIXED KEY, COARSE, FINE) KEY ON DELAY, VIB (DEPTH, SHAPE, SPEED)), AM, DCF (LINK, TYPE, CUTOFF, RESO, KEY TRACK, VEL (CURVE, DEPTH, ASSIGN) ENV DEPTH, ATK LEVEL, ATK TIME, DCAY TIME, SUS1 LEVEL, MOD TIME, SUS2 LEVEL, RLS TIME), DCA (ATK LEVEL, VEL (CURVE, DEPTH), ATK TIME, DCAY TIME, SUS1 LEVEL, MOD TIME, SUS2 LEVEL, RLS TIME)
- ドラム・エディット・モード
  COPY, NAME
  EACH: DCA LEVEL, PAN, EFFECT, WAVE SEL, PITCH FINE, DCF (CUTOFF, RESO, VEL CURVE, DEPTH, ASSIGN, ATTACK, DECAY), DCA (VEL CURVE, DEPTH, ATK TIEM, DCAY TIME), GATE TIME, DCF ATK LEVEL SUS LEVEL, ENV DEPTH, TYPE
- モニター
  MIDI IN
- システムパラメータ
  SINGLE BANK SEL, EFFECT TYPE, PARAMETER 1～4, UNIT TUNE, RCV CH, PGM, EXCL, MODE, DUMP ALL, SEC+SYS, POWER ON MODE,
- 端子
  DC IN, LINE OUT (L/R), PHONES, MIDI (IN1, IN2, OUT/THRU1, THRU2), SERIAL I/F
- 表示
  16×2バックライト付
- 外形寸法 (mm)
  219 (W)×189 (D)×44 (H)
- 重量　1.5 (Kg)
- 消費電力　11 (W)
- 付属品
  保証書、取扱説明書、ウェーブリスト、MIDIケーブル、オーディオケーブル、変換アダプター×2、ACアダプター

108

109

GMega GM RESET DATA

SEC EDIT

SNGL No.	001 (SEC1, 26=DR1)
RCV CH	SEC1=01A, SEC2=02A, ... SEC32=16B
LEVEL	100
STATUS	ON
PAN	00
TRANSPOSE	000
TUNE	000
EFFECT LEVL	HI
BEND DEPTH	02
CUTOFF OFST	000
ATTACK OFST	000
RELEAS OFST	000
ZONE LO	C-2
ZONE HI	G8
MOD WHL VIB	127
PRESS VIB	127
RCV HOLD	ON
TEMP TYPE	001
TEMP KEY	C

109

音律対応表

音律とは、12音階（ド～シまでの半音階）が構成する振動数比の規則です。それぞれの音律は、楽器、音楽によって使い分けられているのが現状です。ピアノやパイプオルガン等は平均律、弦楽器の重奏と金管楽器は純正律、また弦楽器が美しいメロディーを奏するときはピタゴラス音律が使用されます。個々の細かい違いについては、専門書を御覧下さい。GMegaでは各パートごとにこの音律が設定できます。

平均律：　ピアノの調律法として、最もポピュラーです。どのように移調しても和音の響きが変わらないという特徴があります。

純正律：　3度と5度のうねりをなくした調律法です。合唱音楽では、現在でも随所で使用されています。

ピタゴラス音律：　5度のうねりをなくした調律法です。和音よりもメロディーに使用すると非常に美しいのが特徴です。

中全音律：　3度のうねりをなくした調律法です。純正律の5度の不協和を改良。平均律よりも和音が美しく響きます。

ベルクマイスターIII, キルンベルガーIII：
調号の少ない調は、和音の美しい中全音律に近く、調号が増えるに従って、緊張感が高く、メロディーの美しいピタゴラス音律に近づけていく調律法です。

No.	TYPE		No.	TYPE	
001	12 Equal Temperament＜平均律＞		029	Gottfried (1/6 Syntonic Comma)	
002	Pythagorean Scale (3#/2b)	＜ピタゴラス音律＞	030	Gottfried (1/6 Pythagorean Comma)	
003	Pythagorean Scale (2#/3b)		031	Marin Mersenne:Pure Temperament	
004	Pythagorean Scale (1#/4b)		032	Pure (D:-1) Temperament (Q-39)	＜純正律＞
005	Pythagorean Scale (5b)		033	Pure (A:-1) Temperament (Q-40)	
006	Pythagorean Scale (4#/1b)		034	Pure (E:-1) Temperament (Q-41)	
007	Pythagorean Scale (5#)		035	Pure (B:-1) Temperament (Q-42)	
008	Meantone (3#/2b)	中全音律	036	Pure (Bb:0) Temperament (Q-48)	
009	Meantone (2#/3b)		037	Pure (F:0) Temperament (Q-49)	
010	Meantone (1#/4b)		038	Pure (C:0) Temperament (Q-50)	
011	Meantone (5b)		039	Pure (G:0) Temperament (Q-51)	
012	Meantone (4#/1b)		040	Pure (Gb:+1) Temperament (Q-57)	
013	Meantone (5#)		041	Pure (Db:+1) Temperament (Q-58)	
014	Salinas (1/3 Syntonic Comma)		042	Pure (Ab:+1) Temperament (Q-59)	
015	Verheijen-Rossi (1/5 Syntonic Comma)		043	Pure (Eb:+1) Temperament (Q-60)	
016	Praetorius Meantone		044	Pure (D:-1) Temperament (T-39)	
017	Schnitger Meantone		045	Pure (A:-1) Temperament (T-40)	
018	Kirnbrger I	＜キルンベルガー＞	046	Pure (E:-1) Temperament (T-41)	
019	Kirnbrger II		047	Pure (F:0) Temperament (T-49)	
020	Kirnbrger III		048	Pure (C:0) Temperament (T-50)	
021	Werckmeister I	＜ベルクマイスター＞	049	Pure (G:0) Temperament (T-51)	
022	Werckmeister II		050	Pure (Ab:+1) Temperament (T-59)	
023	Werckmeister III		051	Pure (Eb:+1) Temperament (T-60)	
024	Kirnberger-Werckmeistar		052	Pure (Bb:+1) Temperament (T-61)	
025	Rameau-Legros Meantone		053	Pure (Cb:+2) Temperament (T-69)	
026	Vogel-III Meantone		054	Pure (Gb:+2) Temperament (T-70)	
027	Bruder Well-Tempered		055	Pure (Db:+2) Temperament (T-71)	
028	Bruder-Werckmeister				

Index

A

ALL 99
AM（リング変調） 45, 57
AUTO 31
DCA ATK LEVEL 69
DCA ATTACK OFFSET 36
DCA ATTACK TIME 71, 88
DCF ATK LEVEL 65
DCF ATK TIME 65, 85
DCF ENV ATTACK値 36
DCF VEL ASSIGN 63, 84

B

BANK SELECT 92
BEND DEPTH 35

C

COARSE 53
CURSOR 11
CUTOFF OFFSET 35
DCO COARSE 53
DCF CUTOFF 60, 82
DCA VEL CURVE 70, 86
DCF VEL CURVE 62, 83
DCF CUTOFF 35

D

DC (Digital Cyclic) 45
DC-IN 12
DCA 43
DCA ATK LEVEL 69
DCA ATTACK OFFSET 36
DCA ATTACK TIME 71, 88
DCA DECAY TIME 71, 89
DCA MOD TIME 72
DCA RELEASE TIME 73
DCA SUSTAIN1 LEVEL 72
DCA SUSTAIN2 LEVEL 73
DCA LEVEL 79
DCA RELEASE OFFSET 36
DCA VEL CURVE 70, 86
DCA VEL DEPTH 70
DCF 43
DCF CUTOFF 35, 60, 82
DCF ATK LEVEL 65
DCF ATK TIME 65, 85
DCF DECAY TIME 66, 86
DCF MOD TIME 67
DCF RELEASE 68
DCF SUSTAIN1 LEVEL 66
DCF SUSTAIN2 LEVEL 67
DCF ENV DEPTH 64
DCF KEY TRACK 62
DCF LINK 58
DCF RESO DEPTH 61, 83
DCF TYPE 59
DCF VEL ASSIGN 63, 84
DCF VEL CURVE 62, 83
DCF VEL DEPTH 62, 84
DCO 43
DCO COARSE 53
DCO FINE 54, 82
DCO KEY TRACK 52
DCO PITCH 81
DCO WAVE SELECT 51
DISPLAY 11
DOUBLE 43
DOUBLE AM 43
DOUBLE AM DCF LINK 43
DOUBLE DCF LINK 43
DUMP ALL 102
DUMP SEC+SYS DATA 103

E

DCF ENV ATTACK 36
DCF ENV DEPTH 64
EDIT 100
EFFECT LEVEL 34
EFFECT PARAMETER 94
EVEN 99
EXIT 11

F

FACTORY RESET 104
FIXED KEY 52
DCO FINE 54, 82

G

GATE TIME 89

H

111

I

Ser. I/F MODE 100
INCREMENT DIAL 11

J

K

KEY ON DELAY 54
DCF KEY TRACK 62
DCO KEY TRACK 52

L

DCA LEVEL 79
DCF LINK 58

M

Macintoshシリーズとの接続 14
MIDI 25
MIDIインターフェース 14
MIDIキーボード 20
MIDI受信チャンネル 23
MIDI情報 26
MIDI端子 12
MIDIチャンネル 26
MIDIモード 26
MOD WHEEL VIB 39
DCF MOD TIME 67
DCA MOD TIME 72

N

NAME 1st～8th 50
NORMAL 43

O

ODD 99
OFF 100
OUT 100
OUTPUT 12
OUTPUT端子の接続 15

P

PAN 31
PAN 79
PC ASG/KEY SELECT 77
PC EFFECT LEVEL 80
PCM波形 45
PC N 78
PHONES 11

112

POWER 11
PRESS VIB 39
DCO PITCH 81

Q

R

RECEIVE HOLD 40
RND 31
DCA RELEASE OFFSET 36
DCF RESO DEPTH 61, 83
DCA RELEASE TIME 73
DCF RELEASE TIME 68

S

SEC. EDIT 11
SEC SELECT 21
SEQ 100
SERIAL I/F 12, 100
SINGLE EDIT 11
SINGLE SELECT 22
SNAP 11
SOLO 24
SOURSE MONITOR 51
SYS EFFECT TYPE 93
SYSTEM 11
DCA SUSTAIN1 LEVEL 72
DCA SUSTAIN2 LEVEL 73
DCF SUSTAIN1 LEVEL 66
DCF SUSTAIN2 LEVEL 67

T

TEMPERAMENT KEY 41
TEMPERAMENT TYPE 40
TRANSPOSE 32
TUNE 33
DCF TYPE 59

U

UNIT RCV CH 96
UNIT RCV EXCL 98
UNIT RCV MODE 99
UNIT RCV PGM 97
UNIT TUNE 95

112

113

V

DCA VEL DEPTH 87
VIB DEPTH 55
VIB SHAPE 56
VIB SPEED 56
VOLUME 11
DCF VEL ASSIGN 63, 84
DCA VEL CURVE 70, 86
DCF VEL CURVE 62, 83
DCA VEL DEPTH 70
DCF VEL DEPTH 63

W

WAVE SELECT 81
DCO WAVE SELECT 51

X

Y

Z

ZONE LO/HI 37

113

あ

OUTPUT 12
OUTPUT端子の接続 15
アクティブ・センシング 27
アタック 36
DCAアタック・レベル 69
アタックタイム 44
アタックレベル 44
アフタータッチ 39

い

イグジット・ボタン 11
移調 32
インクリメント・ダイヤル 11
インターフェースモード 100

う

ウェーブ 51, 81
ウェーブ・セレクト 81
DCOウェーブ・セレクト 51

え

ACアダプター 9, 13
AM（リング変調） 57
エクスクルーシブ・メッセージ 27
エクスクルーシブ情報 98
エクスチェンジ 49
エディット（セクション） 29
エディット（ドラム） 74
エフェクト・パラメーター 94
エフェクトタイプ 92
エフェクトレベル 34
演奏 20
エンベロープ 44, 64
DCAエンベロープ・アタック・タイム 71, 88
DCFエンベロープ・アタック・タイム 65, 85
DCAエンベロープ・サスティン1・レベル 72
DCAエンベロープ・サスティン2・レベル 73
DCFエンベロープ・サスティン1・レベル 66
DCFエンベロープ・サスティン2・レベル 67
DCAエンベロープ・ディケイ・タイム 71, 89
DCFエンベロープ・ディケイ・タイム 66, 86
DCFエンベロープ・デプス 64
DCAエンベロープ・モジュレーション・タイム 72
DCFエンベロープ・モジュレーション・タイム 67
DCAエンベロープ・リリース・タイム 73

お

オーディオとの接続 15
オーディオケーブル 13
オール・ノート・オフ 27
音創り 42
音源方式 45
音程 52, 53, 54, 56, 81, 82
音量 79
音律 40

か

カット・オフ周波数 63
カットオフ・オフセット 35
DCFカットオフ 59, 82
カットオフ周波数 67
カットオフ周波数2 67
カットオフポイント 61, 62, 63, 82, 83
カーソル・ボタン 11

き

キー・オン・ディレイ 54
DCFキー・トラック 62
DOCキー・トラック 52
キーエフェクト 80
キートラック 52
GMegaの機能 17

く

け

ゲート・タイム 89

こ

DCOコース 53
コピー（ドラム） 75
コピー（シングル） 48
コモン 27
コントロール・チェンジ 26
パーソナルコンピュータとの接続 14
コンピュータ 20

さ

サウンドパレットシリーズとの接続 15
サスティン 72, 73, 86
サスティン1レベル 44
サスティン2レベル 44

し

主音 41

114

114

デジタルシーケンサー 20
デジタルシーケンサーとの接続 13
システムエディット・ボタン 11
SERIAL I/F 12
シングルエディット 46
シングルエディト・ボタン 11
シングル・セレクト 22
シングルのコピー 48
シングルパッチ 22, 42

す

スナップ 11
スピルオーバー 99
スプリット 38
スプリット／レイヤー 38

せ

セクション 21
セクションエディット・ボタン 11
セクション・ステイタス 24
セクションセレクト 21
セクションの選び方 28
セクションパラメーター 28

そ

ソース・モニター 51
ソースの入れ替え 49
ソースモード 51
ゾーン・ロー／ハイ 37, 38

た

ダンプ・オール 102
ダンプ・セクション＋システム 103

ち

チューニング 33

つ

て

定位 79
テンパラメント・キー 41
テンパラメント・タイプ 40
ディケイタイム 44, 89
ディスプレイ 11
デジタルシーケンサー 20
デジタルシーケンサーとの接続 13
デモ曲 19
DC-IN 12
DCAアタック・オフセット 36

115

DCAアタック・レベル 69
DCAエンベロープ・アタック・タイム 71, 88
DCAエンベロープ・サスティン1・レベル 72
DCAエンベロープ・サスティン2・レベル 73
DCAエンベロープ・ディケイ・タイム 71, 89
DCAエンベロープ・モジュレーション・タイム ... 72
DCAエンベロープ・リリース・タイム 73
DCAベロシティー・カーブ 70
DCAベロシティー・デプス 70
DCAリリース・オフセット 36
DCAレベル 79
DCFエンベロープ・アタック・タイム 71, 85
DCFエンベロープ・アタック・レベル 65
DCFエンベロープ・サスティン1・レベル 66
DCFエンベロープ・サスティン2・レベル 67
DCFエンベロープ・ディケイ・タイム 66, 86
DCFエンベロープ・デプス 64
DCFエンベロープ・リリース・タイム 68
DCFエンベロープ・モジュレーション・タイム ... 67
DCFカットオフ 60, 82
DCFキー・トラック 62
DCFタイプ 59
DCFベロシティー・アサイン 63, 84
DCFベロシティー・カーブ 62, 83, 86
DCFベロシティー・デプス 63, 84
DCFリンク 58
DCFレゾナンス・デプス 83
DCOウェーブ・セレクト 51
DCOキー・トラック 52
DCOコース 53
DCOピッチ 81
DCOファイン 54

と

トランスポーズ（移調） 32
ドラム・キット 22, 27
ドラムのコピー 75
ドラムパッチ 74
ドラムボイス 74

な

内蔵波形 45

に

ぬ

ね

ネーム 50

115

の

ノート・ナンバー 26
ノート情報 26

は

波形 51, 81
発音範囲 37
バッテリー 10
バンク・セレクト 92
パーカッション・アサイン/キー・セレクト 77
パーカッション・ネーム 78
パーソナルコンピュータとの接続 14
パワー・スイッチ 11
パン 31, 79

ひ

ビブラート 55, 56
ビブラート・シェイプ 56
ビブラート・スピード 56
ビブラート・デプス 55
ピッチ（音程） 33
ピッチ・ベンド 27
ピッチベンド 35
DCOピッチ 81

ふ

ファイン 82
DCOファイン 54
ファンクション（GMegaの機能） 17
ファクトリー・リセット 104
プレイモードのファンクション 20
フィクスト・キー 52
フィルター 59
DCFタイプ 59
プレッシャー 26
プレッシャー・ビブラート・デプス 39
プレイモードのファンクション 20
プログラム・チェンジ 22, 26, 97

へ

ヘッドホンの接続 15
ヘッドホン端子 11
変換アダプタ 13
ベロシティー 26, 62, 70
DCFベロシティー・アサイン 63, 84
DCAベロシティー・カーブ 70, 86
DCFベロシティー・カーブ 62, 83
DCAベロシティー・デプス 70

116

DCFベロシティー・デプス 63, 84
ベロシティー・デプス 87
ベンド・デプス 35

ほ

ホールド機能 40
ボリューム 11

ま

Macintoshシリーズとの接続 14

み

MIDI 25
MIDIインターフェース 14
MIDIキーボード 20
MIDIキーボードとの接続 13
MIDIケーブル 9, 13
MIDI端子 12
アクティブ・センシング 27
インプリメンテーション・チャート 27
エクスクルーシブ・メッセージ 27
オール・ノート・オフ 27
コモン 27
コントロール・チェンジ 26
ノート・ナンバー 26
ノート情報 26
ピッチ・ベンド 27
プレッシャー 26
プログラム・チェンジ 26
ベロシティー 26
リアル・タイム 27
リセット 27
リリースベロシティ 26
ローカル・コントロール・オン/オフ 27

む

め

も

GMegaのモード 16
モード (MIDI) 26
モジュレーションタイム 44
モジュレーション・ホイール・ビブラート・デプス 39
モニターモード 25

や

116

117

ゆ

ユニット・レシーブ・エクスクルーシブ 98
ユニット・レシーブ・チャンネル 96
ユニット・レシーブ・プログラムチェンジ.....97
ユニット・レシーブ・モード 99
ユニット・チューン.....95

よ

ら

り

リアル・タイム 27
リセット.....27
リヤパネル 12
リリースタイム 36, 44
リリースベロシティ 26
DCFリンク 58
リング変調 45, 57

る

れ

レイヤー.....38
レシーブ・ホールド.....40
レベル・セット 24
DCFレゾナンス・デプス 83
DCAレベル.....79

ろ

ローカル・コントロール・オン／オフ 27

117

GM Synthesizer
Model: GMega

MIDIインプリメンテーション・チャート

Date: JUNE. 10th
Version: 002

ファンクション...		送信	受信	備考
ベーシック	電源ON時	×	A1～16, B1～16	電源オフ後も記憶される
チャンネル	設定可能範囲	×	A1～16each, B1～16each	
モード	電源ON時	×	mode 3	
	メッセージ	×	********	
	代用	**********		
ノート		×	0～127	
ナンバー	音域	**********	0～127	
ベロシティー	ノート・オン	×	○	
	ノート・オフ	×	9n. V=0, 8n. V=0～127	
アフター	キー別	×	×	
タッチ	チャンネル別	×	○ *1)	
ピッチ・ベンダー		×	○ *1)	14 bit
コントロール チェンジ	1	×	○	モジュレーション
	6	×	○	データエントリー
	7	○	○	ボリューム
	10	○	○	パンポット
	11	×	○	エクスプレッション
	64	×	○	ホールド1（サスティン）
	67	×	○	ソフトペダル
	69	×	○	ホールド2（サスティン）
	91	×	○	エフェクトLO/HI
	120	×	○	オールサウンドOFF
	121	×	○	リセット・オールコントローラーズ
	100, 101	×	○	RPN, LSB, MSB
プログラム チェンジ		○	○ *1)	
	設定可能範囲	**********	0～127	
エクスクルーシブ		○	○ *1)	
コモン	ソング・ポジション	×	×	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
リアルタイム	クロック	×	×	
	コマンド	○	×	電源ON時STOP送信
その他	ローカル ON/OFF	×	×	
	オール・ノート・オフ	×	○ (123～127)	
	アクティブ・センシング	×	○	
	リセット	×	×	
備考		1) Turn On or OFF by Exclusive Bank select by Exclusive RPN #0=Pitch Bender sensitivity #1=Master fine tuning #2=Master coarse tuning. Values are given by Data entry		

モード1：オムニ・オン、ポリ　　モード2：オムニ・オン、モノ　　○：あり
モード3：オムニ・オフ、ポリ　　モード4：オムニ・オフ、モノ　　X：なし

KAWAI

9210C
Printed in Japan

GMega

WAVE LIST

GMega WAVE LIST (SINGLE)

GMega WAVE LIST (PERCUSSION)

GMega Exclusiv Format

KAWAI

GROUP	No.	NAME
	128	VIOLIN 2
	129	VIOLIN 3
	130	VIOLIN 4
	131	VIOLA
	132	CELLO 1
	133	CELLO 2
	134	CONTRA BAS
	135	PIZZ STR 1
	136	PIZZ STR 2
	137	ORC HARP 1
	138	ORC HARP 2
ORCH 2	139	STR ENS 1
	140	STR ENS 2
	141	STR ENS 3
	142	STR ENS 4
	143	STR ENS 5
	144	STR ENS 6
	145	STR ENS 7
	146	ORCHST HIT
	147	CHOIR AH 1
	148	CHOIR AH 2
	149	CHOIR AH 3
	150	CHOIR AH 4
	151	CHOIR AH 5
	152	VOICE OH 1
	153	VOICE OH 2
	154	VOICE OH 3
	155	VOICE OH 4
	156	VOICE OH 5
	157	VOICE OH 6
	158	VOICE OH 7
BRASS	159	TRUMPET 1
	160	TRUMPET 2
	161	MUTE TRUMP
	162	TROMBONE 1
	163	TROMBONE 2
	164	FRNCH HORN
	165	BRAS SEC 1
	166	BRAS SEC 2
	167	SYN BRS 1
	168	SYN BRS 2
	169	SYN BRS 3
	170	SYN BRS 4
	171	SYN BRS 5
	172	SYN BRS 6
	173	SYN BRS 7
	174	SYN BRS 8
	175	SYN BRS 9
	176	SYN BRS 10
	177	SYN BRS 11
	178	SYN BRS 12
	179	SYN BRS 13
	180	SYN BRS 14
SAX	181	S SAX 1
	182	S SAX 2
	183	S SAX 3
	184	A SAX 1
	185	A SAX 2
	186	T SAX
	187	B SAX 1
	188	B SAX 2
	189	SAX SANBO
REED 1	190	CLARINET
	191	OBOE 1

GROUP	No.	NAME
	192	OBOE 2
	193	OBOE 3
REED 2	194	FLUTE 1
	195	FLUTE 2
	196	FLUTE 3
	197	FLUTE 4
	198	PAN FLUTE
	199	SHAKUHAC 1
	200	SHAKUHAC 2
	201	BLW BOTL 1
	202	BLW BOTL 2
	203	BLW BOTL 3
	204	BLW BOTL 4
	205	BLW BOTL 5
PERC	206	VIBRAPHN 1
	207	VIBRAPHN 2
	208	VIBRAPHN 3
	209	VIBRAPHN 4
	210	MARIMBA 1
	211	MARINBA 2
	212	MARINBA 3
	213	MARINBA 4
	214	XYLOPHONE
	215	TUBULR BEL
NATION	216	SITAR
	217	BANJO 1
	218	BANJO 2
	219	SHAMISEN
	220	KOTO
ORCH 1	221	TIMPANI
PERCUS	222	NORM SD
	223	NORM TOM 1
	224	NORM TOM 2
	225	POWR TOM
	226	TOMS
	227	TOP CYM
	228	SIDE CYM
	229	REVERS CYM
	230	COWBELL
	231	AGOGO
	232	WOODBLOCK
	233	TRIANGLE
	234	JINGLE BEL
	235	WIND BEL
	236	CASTANETTS
	237	METRONOME
	238	STEEL DRUM
	239	TAIKO DRUM
SE	240	GT FRET
	241	BREATH 1
	242	BREATH 2
	243	WHIT NIS 1
	244	WHIT NIS 2
	245	WHIT NIS 3
	246	WHIT NIS 4
	247	BIRD 1
	248	BIRD 2
	249	BIRD 3
	250	TELEPHONE
	251	HELICOPTER
	252	APPLAUSE 1
	253	APPLAUSE 2
	254	METAL ECHO
	255	GUNSHOT

GMega WAVE LIST (PERCUSSION)

	GROUP	NO.	NAME
DC	BASIC	000	BASIC 1
		001	BASIC 2
		002	BASIC 3
		003	BASIC 4
		004	BASIC 5
		005	SQUARE
PCM	BD	006	NORM BD
		007	GB2 BD
		008	MONDO KICK
		009	ELE BD
		010	BOB BD
		011	CONCERT BD
	SD	012	NORM SD
		013	OLD SD
		014	POWER SD
		015	ELE SD
		016	BOB SD
		017	CONCERT SD
		018	RIM
		019	BOB RIM
		020	XSTICK
		021	BRUSH TAP
		022	BRUSH SLAP
		023	BRUSH SWIR
	TOM	024	NORM TOM
		025	TOM F
		026	POWER TOM
	HH	027	HH CLOSE
		028	HH OPEN
		029	BOB OH
	CYM	030	TOP CYM
		031	SIDE CYM
		032	CHINA CYM
		033	SIDE BELL
		034	BOB CYM
		035	ORCH CYM
	CLAP	036	CLAP
	PERC	037	METORONORM
		038	TAMBOURINE
		039	COWBELL
		040	VIBRASLAP
		041	BONGO
		042	CONGA MUTE
		043	CONGA
		044	TIMBALE
		045	AGOGO
		046	CABASA
		047	MARACAS
		048	WHISTLE 1
		049	WHISTLE 2
		050	GUIRO SHRT
		051	GUIRO LONG
		052	CLAVES
		053	WOOD BLOCK
		054	CUICA
		055	TRIANGLE
		056	JINGLEBELL
		057	BELLTREE
		058	CASTANETS
		059	SURDO MUTE
		060	SURDO OPEN
		061	BOB COWBEL
		062	BOB CONGA
		063	BOB CLAVE

GROUP	No.	NAME
	064	TIMPANI
SE	065	WHIT NOISE
	066	SCRACH 1
	067	SCRACH 2
	068	APPLAUSE
	069	FRET NOISE
HEAD CUT	070	NORM BD
	071	GB2 BD
	072	MONDO KICK
	073	CONCERT BD
	074	OLD SD
	075	POWER SD
	076	BOB SD
	077	BRUSH SLAP
	078	BRUSH SWIR
	079	POWER TOM
	080	HH CLOSE
	081	CONGA
	082	CABASA
	083	SCRACH 1
	084	SCRACH 2
	085	FRET NOISE
LOOP	086	GB2 BD
	087	ELE BD 1
	088	ELE BD 2
	089	CONCERT BD
	090	NORM SD 1
	091	NORM SD 2
	092	OLD SD
	093	BOB SD
	094	CONCRT SD 1
	095	CONCRT SD 2
	096	RIM 1
	097	RIM 2
	098	BOB RIM
	099	XSTICKS
	100	BRUSH SLP 1
	101	BRUSH SLP 2
	102	BRUSH SWIR
	103	NORM TOM
	104	TOM F 1
	105	TOM F 2
	106	TOM F 3
	107	POWER TOM
	108	HH OPEN
	109	BOB OHH 1
	110	BOB OHH 2
	111	TOP CYM 1
	112	TOP CYM 2
	113	SIDE CYM
	114	CLAP
	115	TAMBURIN 1
	116	TANBURIN 2
	117	COWBELL
	118	VIBRASLAP
	119	BONGO
	120	CONGA
	121	AGOGO
	122	WHISTLE 1
	123	WHISTLE 2
	124	GUIRO SHRT
	125	CLAVES
	126	WOOD BLOCK
	127	CUICA

GROUP	No.	NAME
	128	TRIANGLE
	129	JINGLEBEL 1
	130	JINGLEBEL 2
	131	BELLTREE
	132	CASTANETS
	133	BOB COW
	134	BOB CONGA
	135	BOB CLAVE
	136	TIMPANI 1
	137	TIMPANI 2
	138	SCRACH 2
	139	BREATH 1
	140	BREATH 2
	141	BREATH 3
	142	BIRD 1
	143	BIRD 2
	144	BIRD 3
	145	BIRD 4
	146	BIRD 5
	147	TELEPHONE 1
	148	TELEPHONE 2
	149	HELICOPTR 1
	150	HELICOPTR 2
	151	APPLAUSE 1
	152	APPLAUSE 2
	153	GB2APLUS 1
	154	GB2APLUS 2
	155	GB2APLUS 3
	156	GUNSHOT 1
	157	GUNSHOT 2
	158	GUNSHOT 3
	159	GUNSHOT 4
	160	GR PIANO
	161	MARIMBA 1
	162	MARIMBA 2
	163	MARIMBA 3
	164	MARIMBA 4
	165	MARIMBA 5
	166	MARIMBA 6
	167	XYLOPHON 1
	168	XYLOPHON 2
	169	XYLOPHON 3
	170	TUBULR BL 1
	171	TUBULR BL 2
	172	TUBULR BL 3
	173	TUBULR BL 4
	174	SLAP BAS 11
	175	SLAP BAS 12
	176	SLAP BAS 21
	177	SLAP BAS 22
	178	SLAP BAS 31
	179	PIZZ 1
	180	PIZZ 2
	181	VOICE OH 1
	182	VOICE OH 2
	183	VOICE OH 3
	184	ORCH HIT 1
	185	ORCH HIT 2
	186	PAN FLUTE 1
	187	PAN FLUTE 2
	188	PAN FLUTE 3
	189	PAN FLUTE 4
	190	BLOW BOTL 1
	191	BLOW BOTL 2

GROUP	No.	NAME
	192	SITAR 1
	193	SITAR 2
	194	SITAR 3
	195	STEEL DRUM
	196	FRET NOIS 1
	197	FRET NOIS 2
REVERS	198	ELE BD
	199	CONCERT BD
	200	ELE SD
	201	RIM
	202	XSTICKS
	203	BRUSH TAP
	204	BRUSH SLAP
	205	BRUSH SWIR
	206	NORM TOM
	207	TOM F
	208	POWER TOM
	209	HH OPEN
	210	TOP CYM
	211	CHINA 1
	212	CHINA 2
	213	SIDE BEL 1
	214	BOB CYM
	215	CLAP
	216	TAMBOURINE
	217	COWBELL
	218	CONGA
	219	TIMBALE 1
	220	TIMBALE 2
	221	AGOGO 1
	222	AGOGO 2
	223	CABASA
	224	MARACAS
	225	GUIRO LNG 1
	226	GUIRO LNG 2
	227	WOOD BLOCK
	228	CUICA
	229	TRIANGLE
	230	SURDO MUTE
	231	SURDO OPEN
	232	TIMPANI
	233	WHIT NOISE
	234	SCRACH 1
	235	SCRACH 21
	236	SCRACH 22
	237	BIRD TWEET
	238	HELICOPTR 1
	239	HELICOPTR 2
	240	GB2APLAUS 1
	241	GB2APLAUS 2
	242	GUNSHOT
	243	GR PIANO 1
	244	GR PIANO 2
	245	VIBRAPHONE
	246	TUBULERBEL
	247	ORCH HIT
	248	FRET NOISE
	249	OMNIBUS 1
	250	OMNIBUS 2
	251	OMNIBUS 3
	252	OMNIBUS 4
	253	OMNIBUS 5
	254	OMNIBUS 6
	255	OMNIBUS 7

GMega Exclusiv Format

Group [A] :Transmit/Receive Single Packet Data

(Each packet is sent by value change with panel control.)
(Each packet can be received in MIDI play mode.)

[A–1] System Functions

Format : F0 40 On 10 00 08 00 <NO.> 00 <DH> <DL> F7

On = UNIT RCV CH

Data (8 bit) = 16* <DH> + <DL>

FUNCTION	(HEX)	DATA (DEC)
SNGL BANK SEL	00	0=GM / 1=SP / 2=USER + 2500msec waiting
EFFECT TYPE	01	0=REV1~5=REV6 + 2500msec waiting
REVERB TIME 1~3	02	1 – 10
REVERB TIME 4~6	03	1 – 10
REV PRE DELAY 1~3	04	0 – 10
REV PRE DELAY 4~6	05	0 – 10
REV DEPTH HI 1~3	06	1 – 10
REY DEPTH HI 4~6	07	1 – 10
REV DEPTH LO 1~3	08	1 – 10
REV DEPTH LO 4~6	09	1 – 10
UNIT TUNE	0A	00=-128 / FFh=+127
UNIT RCV PGM	0B	0=OFF / 1=ON
UNIT RCV MODE	0C	0=ALL / 1=ODD / 2=EVEN

EX) UNIT TUNE (+127) → F0 40 00 10 00 08 0A 00 0F 0F F7

(000) → 08 00

[A–2] Section Functions

Format : F0 40 On 10 00 08 01 <NO.> <Sub> 00<DH> <DL> F7

<Sub> = SEC No. (00 – 1F)

Data (8 bit) = 16*<DH> + <DL>

FUNCTION	(HEX)	DATA(DEC)
SNGL No.	00	00 – 7Fh (SNGL) / 80h – 86h (DRUMS)
RCV CH	01	0 (1A) – 31 (16B)
LEVEL	02	0 – 127
STATUS	03	0=OFF / 1=On / 2=Solo
PAN	04	00=L64 / 7Fh=R63 / 80h=RND
TRANSPOSE	05	0=-24 / 48=+24
TUNE	06	00=-128 / FF=+127
EFFECT LEVL	07	0=LO / 1=HI
BEND DEPTH	08	0=-24 / 48=+24
CUTOFF OFST	09	00=-64 / 7Fh=+63
ATTACK OFST	0A	00=-64 / 7Fh=+63
RELEAS OFST	0B	00=-64 / 7Fh=+63
ZONE LO	0C	00=C-2 / 7Fh=G8
ZONE HI	0D	00=C-2/ 7Fh=G8
MOD WHL VIB	0E	00=000 / 7Fh=127
PRESS VIB	0F	00=000 / 7Fh=127
RCV HOLD	10	0=OFF / 1=ON
TEMP TYPE	11	0 – 54
TEMP KEY	12	0=C / 11=B

EX) RCV HOLD (ON) → F0 40 00 10 00 08 01 10 00 00 01 F7

(OFF) → 00 00

[A–3] Single Functions

Format: F0 40 0n 10 00 08 03 <No.>> <Sub> <DH1> <DL1> <DH2> <DL2> F7

Source1 = 16*<DH1> + <DL1>,

Source2 = 16*<DH2> + <DL2>

(In case <1–Source Tone>, DH2/DL2 are dummy data)

<Sub> = Single No. (00 – 7F)

FUNCTION	(HEX)	DATA (DEC)
MONITOR	00	0=OFF / 1=ON
DCO WAVE SEL	01	00 – 255
DCO KEY TRACK	02	0=OFF / 1=ON
DCO FIXED KEY	03	00=C-2 / 7Fh=G8
DCO COARSE	04	0=-36 / 72=+36
DCO FINE	05	00=-128 / FFh=+127
KEY ON DELAY	06	0 – 255
VIB DEPTH	07	00=-128 / FFh=+127
VIB SHAPE	08	0=TRI / 1=SAW / 2=SQR / 3=RND
VIB SPEED	09	0 – 15
AM	0A	0=OFF / 1=ON
DCF LINK	0B	0=OFF / 1=ON
DCF TYPE	0C	0=LPF / 1=HPF
DCF CUTOFF	0D	0 – 255
DCF RESO DEP	0E	0 – 3
DCF KEY TRACK	0F	0=OFF / 1=ON
DCF VEL CRV	10	0 / 1
DCF VEL DEP	11	0 – 63
DCF VEL ASIGN	12	0=CTF / 1=ENV
DCF ENV DEPTH	13	0 – 63
DCF ATK LEVEL	14	00=-64 / 7Fh=+63
DCF ATK TIME	15	0 – 63
DCF DCAY TIME	16	0 – 63
DCF SUS 1 LEVEL	17	00=-64 / 7Fh=+63
DCF MOD TIME	18	0 – 63
DCF SUS 2 LEVEL	19	00=-64 / 7Fh=+63
DCF RLS TIME	1A	0 – 63
DCA ATK LEVEL	1B	0 – 63
DCA VEL CURVE	1C	0 / 1
DCA VEL DEPTH	1D	0 – 63
DCA ATK TIME	1E	0 – 63
DCA DCAY TIME	1F	0 – 63
DCA SUS 1 LEVEL	20	0 – 63
DCA MOD TIME	21	0 – 63
DCA SUS 2 LEVEL	22	0 – 63
DCA RLS TIME	23	0 – 63

EX) DCO WAVE SEL → F0 40 00 10 00 08 03 01 (S1=127, S2=255) 02 07 0F 0F 0F F7

(Patch No.3)

[A–4] Precussion Functions

Format: F0 40 0n 10 00 08 04 <No.> <Sub> <DH> <DL> F7

Source1 = 16*<DH> + <DL>

<Sub> = Percussion No. (00 – 7F)

FUNCTION	(HEX)	DATA (DEC)
DCA LEVEL	00	0 – 127
PAN	01	00=L64 / 7F=R63
PC EFFECT	02	0=OFF / 1=ON
DCO WAVE SEL	03	0 – 255
DCO PITCH	04	0 – 127
DCO FINE	05	00=-128 / FFh=+127
DCF CUTOFF	06	0 – 255
DCF RESO DEP	07	0 – 3
DCF VEL CRV	08	0 / 1
DCF VEL DEP	09	0 – 63
DCF VEL ASIGN	0A	0=CTF / 1=ENV
DCF EG ATCK	0B	0 – 63
DCF EG DCAY	0C	0 – 63
DCA VEL CRV	0D	0 / 1
DCA VEL DEP	0E	0 – 63
DCA EG ATCK	0F	0 – 63
DCA EG DCAY	10	0 – 63
GATE TIME	11	1 – 255
DCF ATK LEVEL	12	00=–64 / 7Fh=+63
DCF SUS LEVEL	13	00=–64 / 7Fh=+63

DCF ENV DEPTH	14	0 –63
DCF TYPE	15	0=LPF / 1=HPF

Group [B] Receive only, Single Packet Data
(Each packet can be received in MIDI play mode.)

[B–1] Single Name
Format : F0 40 On 10 00 08 02 00 <Suc> <D1>
---<D8> F7
<Sub> =Single No. (00–7F)
<D1>--- <D8> is the Single Name with 8 ASCII Data

[B–2] Percus Name
Format : F0 40 On 10 00 08 02 01 <Sub> <D1>
---<D8> F7
<Sub> =Percus No. (00–7F)
<D1>--- <D8> is the Drum Name with 8 ASCII Data

[B–3] Percus Assign Map
Format : F0 40 On 10 00 08 05 <kit> <No.>
<Data> 00 F7
<kit>=Drum Kit No. (0–6)
<No.>=Drum Section Driven MIDI Note No. (00–7F)
<Data>=Triggered percus No. (00–7F)

Group [C] : Transmit only, Special Information
(This packet is sent only by "All Dump" command.)

[C–1] Single V2 Source Map
Format : F0 40 On 10 00 08 06 <D1>
---<D128> F7
<D1>--- <D128> is the Single Source Status : 1 or 2

Group [D] : Transmit / Receive, Multi Packet Data
(Each Packet is sent only by "Dump" command.)
(All normal MIDI information is ignored with this packet, and each packet must be separated with 371msec interval. More 5000msec interval must be reserred after [D–1].)
([D–3] packet is "system-reserved" data. This packet must be returned back as received without any data changes!!)
(Data values are same as Group [A])

[D–1] System
Format : F0 40 On 10 00 08 07 <Data (00)H>
<Data(00)L> <Data(01)H> <Data(01)L>
<Data(02)H> <Data(02)L>----------
<Data(0C)H> <Data(0C)L> F7
Data (8bit)=16*<DH>+<DL>

[D–2] Section Fuctions
Format : F0 40 On 10 00 08 08 <Sub> <Data (00)H>
<Data(00)L> <Data(01)H> <Data(01)L>
----<Data(12)H> <Data(12)L> F7
Data (8bit)=16*<DH>+<DL>
<Sub>=SEC No.(00–1F)

[D–3] System Reserved Parameters
Format : F0 40 On 10 00 08 0C <D1>---
<D128>F7

[D–4] Single Functions
Format : F0 40 On 10 00 08 09 <Sub> <Source 1 (00)H>
<Source 1 (00)L> <Source 2 (00)H>
<Source 2 (00)L> <Source 1 (01)H>
<Source 1 (01)L> <Source 2 (01)H>
<Source 2 (01)L>----------
<Source 1 (24)H> <Source 1 (24)L>
<Source 2 (24)H> <Source 2 (24)L>------
<Source 1 (2B)H> <Source (2B)L>
<Source 2 (2B)H> <Source (2B)L>F7
Source 1=16*<DH1>+<DL1>,
Source 2=16*<DH2>+<DL2>
Data (8bit)=16*<DH>+<DL>
<Sub>=Single No. (00–7F)

FUNCTION	(HEX)	DATA(DEC)
Single Name 1st :	No.=24,	ASCII
Single Name 2nd :	No.=25,	ASCII
¦		
Single Name8th :	No.=2B,	ASCII

[D–5] Percus Functions
Format : F0 40 On 10 00 08 0A <Sub> <Data (00)H>
<Data(00)L> <Data(01)H> <Data(01)L>
----------<Data(16)H> <Data(16)L>-------
<Data(1D)H> <Data(1D)L> F7
Data (8bit)=16*<DH>=<DL>
<Sub>=Percus No. (00–7F)

FUNCTION	(HEX)	DATA(DEC)
Percus Name 1st :	No.=16,	ASCII
Percus Name 2nd :	No.=17,	ASCII
¦		
Percus Name 8th :	No.=1D,	ASCII

[D–6] Percus Assign Map
Format : F0 40 On 10 00 08 0B <kit> <Do>
---<D127> F7
<kit> =Drum Kit No. (0–6)
<D0>--- <D127> is Triggered Percus No. (00–7F) with Drum Section Driven MIDI Note No. (00–7F)

Group [E] : Dump Request → Transmit Condition
(All normal MIDI information is ignored with this packet.)
("All Dump" can be transmitted)

[E–1] Panel Control for "SEC+SYS" Dump
=send [D–1]+5000msec interval
+send [D–2] (Section 1)+371msec interval
+send [D–2] (Section 2)+371msec interval

+send [D–2] (Section 32)+371msec interval

[E–2] Panel Control for "All" Dump
=send [E–1]
+send [D–3] +371msec interval
+send [D–4] (Single 1)+371msec interval
+send [D–4] (Single 2)+371msec interval

+send [D–4] (Single 128)+1000msec interval
+send [D–5] (Percus 1)+371msec interval
+send [D–5] (Percus 2)+371msec interval

+send [D–5] (Percus 128)+1000msec interval
+send [D–6] (Drum Kit 0)+371msec interval
+send [D–6] (Drum Kit 1)+371msec interval

+send [D–6] (Drum Kit 6)+371msec interval
+send [C–1]

[E–3] MIDI Dump Pequest (F0 40 On 01 00 08 F7) only at "User" Bank =[E–2]

KAWAI

9210C
Printed in Japan